变身整蛊专家
在局域网发动愚人节“世界大战”

永生诱惑下的血腥真相
揭秘《死亡空间》中的“统一教”

3月下
本期特惠价
¥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第362期



电脑应用与娱乐的第一选择



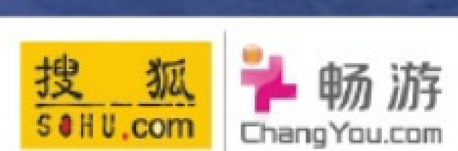

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
游戏业的商战—— 浅析国内网游与单机市场之胜败

- **新品初评：** 爱可视43平板电脑/微软Arc Touch鼠标/联想Y460P-ISE笔记本电脑/飞利浦GoGear Mix 3数码播放器
- **网络时代：** 两大巨头之外的免费网络安全软件
- **实用软件：** Windows 7备份与还原功能详解
- **硬件评析：** 春有百花——踏青拍花指南
- **前线地带：** 地牢围攻Ⅲ
- **极限竞技：** 图解《星际争霸Ⅱ》坦克支架
- **在线争锋：** 从游戏、玩家和网络虚拟化运营说开去


本期强档攻略
奇异世界——阿比逃亡记3


www.gamesbb.com.cn
比赛
系统
大型
MMO
WEB
游戏
娱樂堡
街机
平台
棋牌
游戏







选王牌专业

做“抢手特质”型人才

动漫游戏设计 零起点跨越高薪

随着“金三银四”求职高峰的来临，“就业难”再次被推上风口浪尖，成为日益严峻的社会性话题。面对就业压力日益升级的现状，动漫、游戏行业却出现严重的“用工荒”，游戏程序开发工程师、动画设计师等“抢手特质”型人才告急。3 月，汇众教育受全国百家动漫游戏名企委托培养专业人才 80 名，定向名额有限，报名从速！



3月抢招动漫游戏人才，名额仅剩80名

没求职，我找到了喜欢的工作！

出于对中国动画未来的看好，于2010年3月我就读汇众教育动漫设计专业。在这里，不论是教学理念、教师素质，还是课程设置、环境设施，都让我感受到了学院的专业与领先，以及对中国动漫人才输血的决心！在校期间，我不仅学到了大量专业的动画制作技术，还有机会经常和动漫名企的技术骨干切磋技艺。

毕业前夕，我被HR一眼相中，进入北京一家多媒体动画公司担任三维动画师的工作。在一个多月的工作中，我体会着什么是快乐，什么是成功！在此，我要向母校真诚的道一声：谢谢！

类 别	职 位	薪 金
游戏策划	系统策划师 / 数值策划师	3000-6000 元 / 月
游戏程序开发	引擎程序员 / 周边程序员	3500-8000 元 / 月
	手机游戏开发工程师	3500-9000 元 / 月
游戏美术设计	原画师 / 动画师	2500-5000 元 / 月
动画设计	2D 动画师	2500 元以上
	插画及故事板创作	2000-4000 元以上
	动画设定	5000 元以上
	3D 高级动画师	5000 元以上

★ **招生对象：** 18-35 周岁，高中或同等以上学历，热爱动漫游戏制作的在职、待业人士；

★ **课程设置：** 游戏策划，3D 网络游戏程序开发，3D 网络游戏美术设计，3G 手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

★ **郑重承诺：** 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

北京北三环校区：010-51288995
北京中关村校区：010-51651119
北京动漫校区：010-59221466
上海徐汇校区：021-64510032
上海虹口游戏校区：021-36080008
上海虹口动漫校区：021-33872226
杭州校区：0571-87247756
济南校区：0531-82399012
青岛校区：0532-68851861
重庆校区：023-63630011
成都校区：028-85586115
西安校区：029-86690216
郑州校区：0371-63979871
沈阳校区：024-22766600
长沙校区：0731-84457601
武汉校区：027-87685520
广州校区：020-87566250
深圳校区：400-6185-681
北京公主坟校区：010-63966411



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

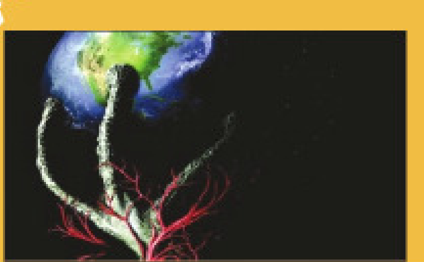
P17 网络时代 重点推荐
垄断不止，“忐忑”不休
——两大巨头之外的免费网络安全软件

对于大众用户来说，合适的网络安全软件才是自己关心的主题——本期栏目就来为大家推荐几款值得一试的安全方案。



P29 实用软件 重点推荐
变身整蛊专家
——在局域网发动愚人节“世界大战”

又要到“愚人节”了，这篇文章除了教给大家一些恶搞方法外，更多是希望各位学会局域网的安全防护技术，永远免除局域网危害困扰。



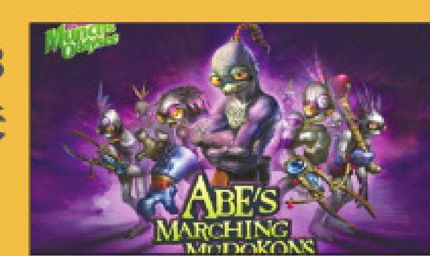
P48 硬件评析 重点推荐
春有百花
——踏青拍花指南软件

花朵几乎无处不在。只要我们停下脚步，不仅能看到，还能嗅到、摸到、感觉到花朵带来的色彩、芬芳和生命力。



P116 攻城略地 重点推荐
奇异世界
——阿比逃亡记3软件

本作是“奇异世界”系列的第3集，不仅采用了双主角系统，每个关卡的设计也都精巧玄妙，引人思索，趣味性和难度比前两作都有提升。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆
朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年3月16日
定　　价 人民币 10.00元

新品初评

6 掌中乾坤——爱可视43平板电脑
7 折叠平板加超薄触控——微软Arc Touch鼠标
8 Sandy Bridge先头部队——联想Y460P-ISE笔记本电脑
10 轻盈绚丽——飞利浦GoGear Mix 3数码播放器
10 有型有好声——雷蛇Razer Ferox 锥齿悍鲨微型音箱

专栏评述

11 阿里巴巴死磕大盗——透视马云铁腕整军

网络时代

17 垄断不止，“忐忑”不休——两大巨头之外的免费网络安全软件
26 网罗天下
28 应用在线

实用软件

29 变身整蛊专家——在局域网发动愚人节“世界大战”
39 系统暗藏的“月光宝盒”——Windows 7备份与还原功能详解

@应用速递
44 英文写作助手——谷歌拼音输入法 3.0
44 系统信息一网打尽——System Explorer 2.7.3
44 文件比不同——SourceGear DiffMerge 3.1.0
45 你的程序会唱歌——PunchIt 1.2
45 随时收听BBC——BBC World Service Widget
45 录屏能手——WebEx Recording Editor 3.0
45 盘符轻松换——DriveLetterView 1.00

@中国共享软件
46 轻松转换——艾奇全能视频转换器钻石版
46 文字识别利器——汉王 PDF OCR
46 播放新选择——百度影音

@掌上乾坤
47 数据线“同步”成为历史？——Android Market网页商店
47 儿童读物新方向——iOS设备可以成为孩子的故事书
47 喜忧参半——Android 3.0现状

硬件评析

48 春有百花——踏青拍花指南
52 指点江山——笔记本操控装置详解
56 方寸间的较量——智能移动操作系统测试软件大阅兵
59 数码来风

要闻闪回 61

大众特报 64


美色江山
手机wap网游
新服好礼送不停
大型手机WAP图文策略游戏
超可爱的宠物网游!
PIRATE LORD
海贼王
一起冒险,探索伟大航路!
大宋豪侠2
骑宠战斗超炫武侠网游!

责编手记

担当本期责编最繁忙的这个出片日，正好撞上了今年奥斯卡颁奖典礼举办的日子，早上忙里偷闲，也跑去门户网站关注了一下直播。本人一直自诩为是个影迷，基本上每年都能保持三天至少看一部电影，一年观影超过100部的良好习惯，早些年间，每年的奥斯卡热门影片、能得到IMDB较高分数的新片、口碑一般但是票房好的商业大片，基本上都能看个七七八八，但是今年我意外地发现，除了红得发紫的《盗梦空间》和《玩具总动员3》等两三部外，奥斯卡提名和获奖榜单里的电影我几乎就没看过几部……

其实上周末我还是看了3部电影。先是《武林外传电影版》，前面20分钟我几乎是面无表情地坚持看过去的，期间嘴角似乎不知是哭还是笑地抽搐了几下，在演了不到半小时的时候我毅然决定中止。然后我开始看《最强喜事》，可能这喜事实在是太强了，俗话说物极必反，越看越让我想掉眼泪。于是我又毅然决定换成《新少林寺》……后来在腾讯微博上提到这事的时候，有位老师不留情面地告诉我："你这是在自己找虐呢！"又有位老师说："你太庸俗了，一部高雅的电影都没看！"我承认——由雅入俗易，由俗回雅难啊！一个人还真不能放松对自己欣赏品位的要求，有时候一想："哎呀最近忙了点，不如看点屎屎屁的庸俗电影消遣下吧。"这样的念头一开，就会发现自己一个月几乎就全泡屎屎屁里了。看电影如此，玩游戏其实也是也一样。

说到微博，本期读编栏目里公布了编辑部同事们的微博地址，欢迎大家来象征性地关注一下。

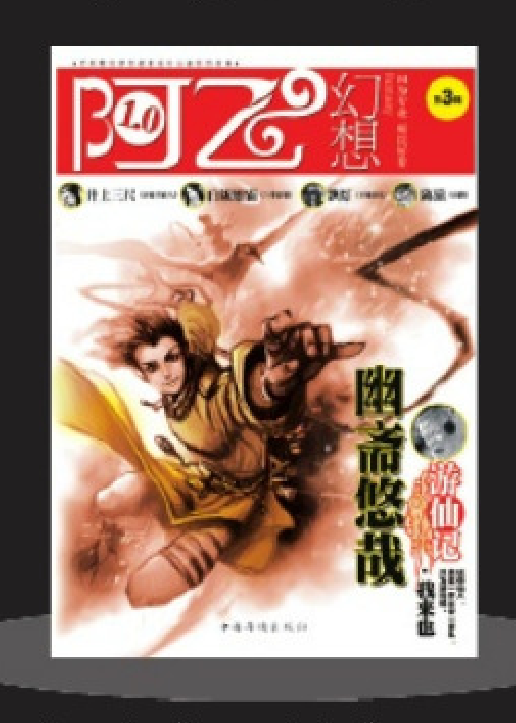
另外，下一期出刊的日子正好是愚人节，在这里小小地做一个预告，下期我主持的"评游析道"栏目里会有一篇"不真实"的文章，请大家擦亮眼睛，不要被骗到……

本期责编：8神经

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
陕 西	刘博文	重 庆	郑乃仁
北 京	王 帅	山 东	谢春阳
贵 州	赵春林	上 海	王 亮
四 川	彭锡昌	四 川	于赣生
安 徽	晏 涛	河 北	莫学涛
河 南	张懿博	天 津	马 原
陕 西	王 鑫	吉 林	何传宝
江 苏	钱 骏	云 南	孙加健
吉 林	姜天雨	广 东	顾 放
北 京	钟 超	湖 南	王 沛



▲奖品为《阿飞幻想》Mook一本

晶合通讯 76

专题企划

79 游戏业的商战——浅析国内网游与单机市场之胜败

前线地带

85 侏罗纪公园
86 北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（五）——灵丹仙典助剑势
88 地牢围攻Ⅲ
90 卢修斯
91 变速2——释放
92 魔戒——北方战争

评游析道

93 YY有理改编无罪——小议DOMO创造的神奇三国世界
96 这不是奥特曼打小怪兽吗——《死亡空间2》是动作片还是恐怖片？
@龙门茶社
98 永生诱惑下的血腥真相——揭秘《死亡空间》中的"统一教"

极限竞技

103 距离之美——图解《星际争霸Ⅱ》坦克支架

在线争锋

106 从游戏、玩家和网络虚拟化运营说开去
111 呦，好玩家，不来一发吗？——去便当化的CTM
114《大众软件》游戏测试平台

攻城略地

116 奇异世界——阿比逃亡记3
128 亚瑟王——德鲁伊

游戏剧场

136 邪恶补丁（上）

读编往来

140《大众软件》杂志社——微博中的大神们
141 快评
142《大众软件》时代之前我的游戏生涯
143 DR留言板

TOPTEN

144 常用软件排行榜


NAVY FIELD
RESURRECTION OF THE STEEL FLEET
大海战II
大海战全新版本！
多国部队精锐出击！
新兵有礼
注册即送价值300大礼包！
体验真实战争，尽在大海战II！ 掌握大海的人，才能征服世界！
客服电话：010-85656866 传真：010-84220505
大海战II官方网站： http://nf2.9hgame.com
九合天下



掌中乾坤

爱可视43平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

爱可视43与我们1月下刊中介绍的101是爱可视的同一代平板电脑产品，但更加小型化，除了屏幕之外，其硬件配置与同系列中的7英寸、10英寸产品接近，采用安卓2.2系统，并支持升级。它也采用了ARCHOS专利的复合模具PVD不锈钢结构，厚度仅有9mm，重130g，无论是携带还是长时间手持看电影、浏览网页、处理事务等，都方便轻松。

该产品整体造型类似大屏幕手机，配置FWVGA分辨率（854×480）、1600万色4.3英寸电阻式触控屏，窄边设计，上下狭缝为扬声器。背面则非常平整，带有4个小脚垫及隐藏式支架，便于欣赏视频时放置使用，下部配置了200万像素摄像头。在机身左侧和下方为mini HDMI接口、Micro SD卡插槽、mini USB接口、耳机接口，右侧则设置了音量及开关/Reset键、电源指示灯。



背板主体为金属外壳，并带有脚垫和支架、摄像头

这款产品具有比较全面的MID和PDA功能，例如无线上网、蓝牙、网页浏览、邮件管理、通讯录管理等，虽不支持3G网络功能，但可通过蓝牙连接手机进行3G上网。而它更重要的，当然也是爱可视最为拿手的，则是多媒体播放能力。爱可视43支持几乎所有常见视频格式，包括AVI、MP4、MKV、MOV、WMV、RM、RMVB、3GP等，最高支持720P高清分辨率，可使用常见字幕格式，还可通过mini HDMI接口及相应的应用程序，将视频很方便地输出到大尺寸播放设备上。它也可显示JPG、BMP、PNG、GIF等格式图片，并拥有很华丽的自制界面，而且还有不错的MP3等音频文件播放能力。

性能测试成绩

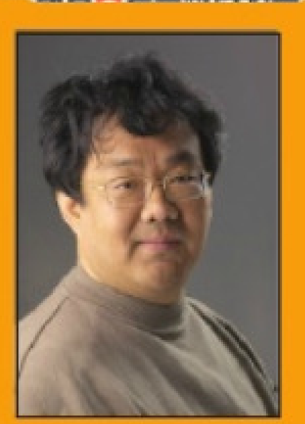
随着处理器甚至3D处理能力的加强，移动设备也越来越强调性能及游戏能力，爱可视43采用ARM v7 Cortex A8内核处理器，ARM（微处理器）+DSP（数字信号处理器）+3D OpenGL的核心架构，频率从1GHz到300MHz自行调整，并内置256MB内存、16GB闪存，支持重力感应，使其拥有相当不错的游戏能力。它内置了赛车、水果忍者、愤怒的小鸟等多款流行游戏，玩起来都相当流畅。

在实际使用中，这款产品的待机时间达到了3天，在此期间观看了一部电影，上网和管理文件、游戏、测试等大约5小时左右。并以自动搜索方式进行了固件在线升级，不过其充电速度较慢，实际使用时最好有机会就连接电脑进行充电。其摄像头支持720P视频录制，视频与照片拍摄效果尚可，但无闪光灯和变焦能力，对光线强度要求较高。

我们采用象限（Quadrant）1.1.6进行性能测试，其总分可达到1251～1317，在Quadrant的内置对比系统中是数一数二的成绩，因为分辨率的降低使其图像负载较低，成绩甚至超越了自家的大尺寸产品（参见1月下刊），而内存分数仍显略低，如能增至目前主流的512MB，成绩将轻易击败第一名。P



这是一款可作为口袋设备的数字助理、娱乐工具，轻便易用且外观靓丽，不过与竞争对手相比价格略高。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 爱可视（Archos）
上市状态： 已上市
售价： 1999元（16GB）
附件： 数据连线、耳机、说明书等
推荐用户： 对娱乐能力要求较高的用户
咨询电话： 400-628-5188（售前及售后咨询）
相似产品： 苹果iPod Touch、智器SmartQ V3等

折叠平板加超薄触摸
微软Arc Touch鼠标

■晶合实验室 魔之左手

也许很多朋友看到这个题目就已经觉着摸不着头脑了，我们形容微软Arc Touch鼠标的词语似乎都与鼠标完全搭不上边，但正是这些新奇的特色，使其成为了一款可携带性非常出色，也相当新奇的产品。

Arc Touch在展开状态下的形状更像是手机而非鼠标，其前部略厚，不足15mm，尾部则很薄，仅有5mm左右，滚轮部分采用触摸方式，进一步缩小了厚度。长宽则分别为131mm和58mm。可轻易装进电脑包侧袋甚至衣服口袋中。

要“变形”为鼠标时，需弯折后半部分，到达足够角度的时候有清晰的接触声，并自动保持状态，此时形状接近我们常见的鼠标，并会自动接通电源。将其扳回伸展状态需要的力量稍大，解除足够的弯折度后，鼠标会自动断电，除底部蓝色光源外，其顶部的绿色电源灯也可指示电源是否接通。

这款产品采用蓝影技术（BlueTrack Technology）引擎，可在除了光滑玻璃以外的几乎所有常用生活表面上工作。它采用2.4GHz无线接连技术，连接范围可达30米，在我们实际使用的范围内，可提供稳定可靠的连接。其搭配的超小型Nano接收器外露部分很小，插在机箱前面板或笔记本上不会对使用和携带产生妨碍，取下后还可直接以磁力吸附在鼠标“腹部”。



这是一款创意和使用手感都很不错的便携式鼠标，其市场价格已有松动迹象，有兴趣的用户可到市场中进行咨询。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 微软（Microsoft）
上市状态： 已上市
售价： 699元
附件： 说明书、电池、接收器等
推荐用户： 移动办公用户
咨询电话： 800-820-3800（售前及售后服务）
相似产品： 微软Arc、富勒F1等

这款产品采用对称设计，左右手均可使用，其左右按键与整体融合设计，使得前部弹力较好，但中后部很硬，握持时需注意尽量伸展手指。由于使用时鼠标中部悬空部分较大，所以使用时小指与无名指并非搭在侧面，而是直接触及腹部，感觉有些异样。不过Arc Touch的中后部全部采用仿皮质壳体，腹部的触及区也恰好设计了皱褶，因此这一手势可比较舒适的握紧鼠标。鼠标底部前后设置了长滑动条，在各种材质表面不仅识别能力较好，且滑动稳定。



伸展开的鼠标底部和Nano接收器，吸附接收器位置带有标识

在最有特色的触摸式滚轮键中，Arc Touch带有相当出色的回馈设计，在触摸区缓慢移动时能感到类似滚轮转动的段落感，而且快速拂动后，在页面持续滚动的同时，触摸区也会一直保持轻微的回馈。它还可识别拂动的力度与速度，进行相应速度和程度的翻页与回馈，与实际滚轮触感非常相似，因此习惯使用滚轮的用户可快速上手和习惯。在触摸区中部有一条分隔线，前后部分触摸板直接点击即为上下翻页键，分隔线部分则是鼠标“中键”感应区，可进行点击，遗憾的是这部分的回馈感较小。



可对按键进行系统或针对特定程序的设置

Arc Touch采用两节AAA（7号）电池供电，可频繁快速切换工作与空闲状态，因此续航时间很长，而弯折/开关次数则据称可达4万次。需要注意的是，这款鼠标的尾部弯折定型是采用了强大的磁铁实现，加上中部吸附接收器位置，整个鼠标的中后部都带有很强的磁性，携带时一定要注意与身上的各种磁卡和磁存储设备等保持距离。



Sandy Bridge先头部队

联想Y460P-ISE笔记本电脑

■晶合实验室 Red

笔记本电脑用户对联想的“IdeaPad Y”系列产品应该比较熟悉，其中Y460、Y450名气较大，它们以时尚的外观、扎实的做工、出众的游戏性能和较高性价比获得了用户认可。发展至今，“Y”系列有了许多改变，这些变化会如何影响到消费者呢？我们本次就通过测试新款“Y460P-ISE”一探究竟。

作为最早一批配备Intel移动版Sandy Bridge处理器（以下简称SNB）的产品，Y460P-ISE采用了较为高端的酷睿i7 2630QM处理器，为4核心8线程，TDP45W，默认频率为2.0GHz，通过睿频技术支持单核最高可达到2.9GHz，不仅在多线程应用下有着出色表现，而且在传统的单线程应用下也会令用户满意。我们经过测试认为（详细数据见下表），它的性能完全可媲美桌面酷睿i5 750，并很接近上代移动版酷睿旗舰“i7 940XM”，不得不赞叹32nm制程工艺不仅令功耗、发热得以降低，更带来了非常明显的性能提升。

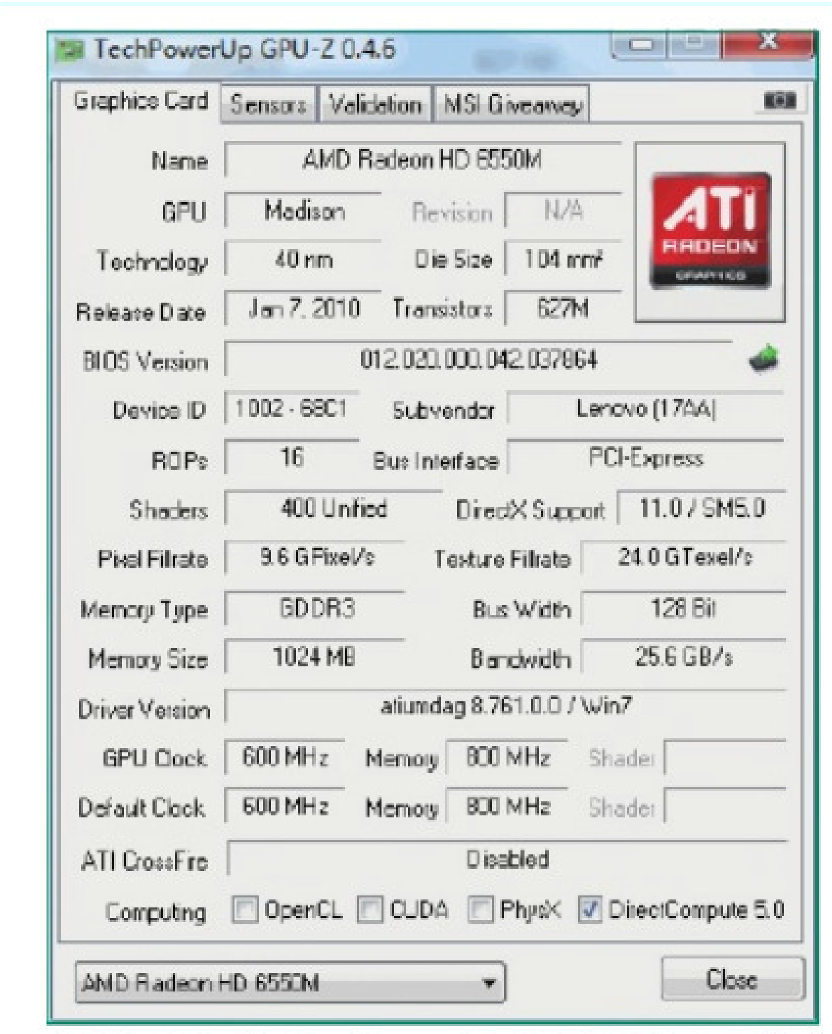


酷睿i7 2630QM CPU-Z截图

SNB处理器中还融合了采用全新执行管线的GPU，i7 2630QM中GPU的性能甚至超越了早期的低端独显。不过可惜的是，或许为了降低设计难度，我们测试的Y460P-ISE并不支持双显卡切换功能，BIOS中也没有提供相关选项，因此用户也无法使用处理器中的GPU，虽然这在某种程度上减少了初级用户使用时的困惑，但小编还是期待联想在电路设计允许的情况下，未来通过升级BIOS的方式开放此功能，为产品增加可玩性。

需要说明的是，这款笔记本所使用的HM65在Intel近期的召回范围内（详情见本期的“要闻闪回”栏目），尽管我们测试的样机因其硬盘、光驱连接在SATA 0和SATA 1接口上，不受设计缺陷影响，但是各位读者若是打算购买，则一定要开具正规发票，方便以后可能出现的换货、返修情况。

Y460P-ISE配备了一块性能不错的独立显卡，但若与强大的CPU相比，它的性能或许不能令人满意。对不太了解这款显卡的读者来说，或许会认为“HD 6550”是新一代产品，性能远超上代同样定位中端的“HD 5650”“HD 5730”。但事实上“HD 6550”只是个经过“重命名”的产品，也就是所谓的“马甲”，不具备革命性的进步，除了Shader和显存频率提升外，在核心架构、流处理单元数量、显存位宽、主要特性等方面几乎没有变化，这导致它的性能与上代相同定位的显卡处于同一水平，反映在游戏中即是对帧数的提升有限，不能胜任未来的游戏大作，也不适合目前对显卡性能要求很高的游戏。除此之外，笔记本默认配



AMD Mobility Radeon HD 6550 GPU-Z截图





若把Y460P-ISE看做一款“游戏本”，其中处理器与显卡的搭配显得头重脚轻，考虑到该产品售价不低，所以不适合核心玩家选择，因为同价位能买到游戏性能更好的产品。Y460P-ISE能高效地编辑处理媒体文件，有丰富的娱乐功能，并且它的外观更加沉稳低调，适合家庭用户选择，供全家人使用。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：联想（Lenovo）
上市状态：已上市
售价：6999元
附件：电源适配器、说明书等
咨询电话：400-822-2008（售前咨询）
推荐：家庭用户
相似产品：Acer 4750G（2632G50Mnkk）、华硕 N53XI263SV-SL、神舟 K480A-i7G D1



金属拉丝工艺顶盖


金属质感的转轴


摄像头和麦克风


JBL扬声器，音质可以接受

有单条2GB内存，导致处理器的性能不能完全发挥，用户需另外加配一条，保证4GB或更高的容量，这样才能在Windows 7系统下更流畅地运行各种程序。笔记本硬盘的容量是750GB，转速为5400r/m，适合存储文件，但转速并非7200r/m是个不小的遗憾。

硬件升级是技术发展所致，然而外观上的变化则说明联想有意让Y460P-ISE的定位与其他“小Y”不同。这款产品从配色上显得更成熟稳重，因为取消了橙黄色装饰条，它看起来更商务化。B、C两面外壳上有许多光滑、光亮的材质，看起来档次较高，可是非常容易沾染指纹。1366×768分辨率的屏幕亮度较好，可视角度比较理想，能满足两人同时观看，不过屏幕颜色依然偏冷，不是很讨好眼睛，也是从事设计、摄影的朋友必须注意的问题。键盘手感中规中矩，若与ThinkPad产品相比则完全落败，键帽塑料感强，输入时显得软而无力，不过Y460P-ISE的键盘手感依然好于不少同类产品，尤其好于一些看似性价比很高的“游戏本”“影音本”。触摸板的手感极为出色，左右按键偏软，键程较长，操作它浏览网页时能更自在，心情舒畅，更适合男性用户。

Y460P-ISE的拆解非常方便，卸下底部螺丝后便会看见风扇、CPU等元器件，这种成熟的模具设计不仅让装配更简单，而且消费者日后拆机清理灰尘、更换部件时也会更方便。该产品的散热比较出色，我们用各类软件压力测试超过4小时后，CPU和GPU温度均低于78℃（室温15℃），键盘、掌托的温度依然非常理想，过程中也没有过热死机情况发生。该产品的便携性一般，实测含电池重量为2.23kg，旅行重量为2.91kg。电池续航能力3小时39分，可满足半天的外出工作需求。P


左侧接口，网线接口位置不理想


拆解非常方便，双热管设计，后盖为金属，散热效果良好

Y460P-ISE主要配置

项目	参数
操作系统	32位Windows 7家庭高级版
处理器	Intel 酷睿i7 2630QM（2.0GHz，睿频最高至2.9GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	2GB（单条，DDR3 1066MHz）
显示屏	14英寸（分辨率1366×768）
硬盘	750GB（5400r/m）
显卡	AMD Mobility Radeon HD 6550（1GB显存）
以太网卡	10M/1000M自适应
无线网卡	支持IEEE 802.11b/g/n
接口	4个USB2.0（含1个eSATA）、VGA、HDMI、RJ45、多合一读卡器（SD/MMC, xD, MS, MS pro, SD Pro）
其他	蓝牙2.0
尺寸	340mm×235mm×20mm～32.8mm
重量	2.2kg（含6芯电池）

Y460P-ISE测试成绩

项目	设置	成绩
CINEBENCH R10	单线程	3573
	八线程	13668
3DMark06	总分	8352
	CPU得分	5045
3DMark11	P模式	P1154
	E模式	E1742
PCMarkVantage	PCMark	7078
	内存	4809
	电视和电影	5264
	游戏	6089
	音乐	6737
	通讯	5934
	生产力	4758
	硬盘	3776
Windows体验指数	基本分数	5.5
	处理器	7.4
	内存	5.5
	图形	6.7
	游戏图形	6.7
	主硬盘	5.9
BatteryMark	LifeTest	3小时39分
使命召唤——黑色行动	高	51.2fps
地铁2033	中（DX9）	28.8fps
尘埃2	中	34.2fps
生化危机5	高	42.5fps
星际争霸2——自由之翼	高（4人对战）	52.3fps



轻盈绚丽
飞利浦GoGear Mix 3数码播放器

■晶合实验室 魔之左手

飞利浦GoGear Mix系列是强调音乐体验的MP3，其最新的Mix 3在最近也悄然登场，支持APE、FLAC双无损格式、FullSound（飞声）音效、多种彩色外壳、更轻薄的外形等，使其成为一款相当受关注的产品，让我们看一看它的实际表现吧。Mix 3采用USB口直插设计，主面板有粉、黑、深蓝、浅蓝等多种设计，厚度仅有10mm，重量22g，边角均采用圆滑过渡，USB接口保护帽带有软性铰链，可防止丢失。主要功能键为正面的五向功能键，在小面积上实现了舒适的手感和便捷的操控，侧面带有菜单和电源/锁定键。这款产品配备1.1英寸OLED屏，界面可根据左右手操作习惯进行180°旋转，支持多种色彩主题和简体中文显示。它支持APE、FLAC无损格式和几乎所有常见音频格式。

在实际使用中，其连续播放时间达到了10小时以上，开启FullSound的情况下，采用百元左右价位耳机，就可获得清亮的高中音与强劲的低音，且细节分辨能力也相当不错，完全可以感受到APE那明显不同于MP3格式的、更加纯净的音质。P





这是一款音质相当不错的产品，搭配高端耳机可更充分发挥无损格式的优势，但一定要考虑其实际输出能力。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 飞利浦（Philips）
上市状态： 已上市
售价： 239元（2GB）
附件： 数据连线、耳机、说明书等
推荐用户： 对音质和便携性要求较高的用户
咨询电话： 400-880-0008（产品咨询）
相似产品： 苹果iPod Shuffle 3、爱国者E5850等



有型有好声
雷蛇Razer Ferox锥齿悍鲨 微型音箱

■晶合实验室 Red

作为雷蛇的第一款音箱类产品，“锥齿悍鲨”虽然体积极小，只有约70mm（长）×70mm（宽）×53～64mm（高），但在外观设计、音质、便携性、实用性等方面都有一流的表现。其黑色外观、磨砂表面及装饰设计与雷蛇其他产品保持了同样风格，音箱上部印有雷蛇标志，轻轻下压顶盖后，中间包含音频单元的部分会缓缓升起，相当于打开了电源开关，同时底部的LED灯发出淡淡蓝光，亮度与许多雷蛇鼠标的“呼吸灯”一致。这种设计非常巧妙，无论在操作舒适度或视觉感受上，都是同类产品中出类拔萃的。指示灯的另一个作用是显示充电状态，这是因为音箱内置了470mAh容量的锂电池，能在不通过USB供电的情况下独立工作，实测在约50%音量下播放可接近7小时。音箱通过3.5mm音频接口输入信号，采用了30mm钕磁铁单元，单个功率为3W，频响范围150kHz～20kHz。该产品的音质好于我们的预期，因为小体积的微型音箱往往在结像力方面表现得很不理想，而且因箱体震动导致解析度、乐器和人声的分离度不佳，属于此类产品的弊病之一。不过“锥齿悍鲨”却有着不错的表现，在近场聆听时，演唱者的位置、轮廓可辨，中频解析力在同类产品中非常突出。P

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital
晶合实验室测试联盟



对资金充裕、追求个性，并要求便携性和一定音质的用户来说，雷蛇的这款产品可谓是不二之选。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 雷蛇（Razer）
上市状态： 已上市
售价： 499元
附件： 便携袋、数据线、说明书、贴纸等
咨询电话： 400-815-5888（防伪查询）
推荐： 对便携性、外观、音质均有较高要求的用户
相似产品： 索尼SRS-M55、飞利浦SPA4210



阿里巴巴死磕大盗
——透视马云铁腕整军

■本刊记者 冰河
杭州 何明康

阿里巴巴和四十大盗，这个来自于阿拉伯民间文学名著《一千零一夜》的著名传说，记载了一贫如洗但富有智慧的平民青年阿里巴巴是如何与穷凶极恶的四十大盗斗智斗勇，再加上一些好运气的帮助，最终顺利消灭四十大盗并赢得宝藏和美人芳心的传奇故事。然而，传奇终究是虚构的，如果把故事放进现实中，如果交锋的对手是真实的阿里巴巴与并非虚构的四十大盗，那么最终的结局恐怕并不会那么理想化。也许阿里巴巴能够赢得最终的胜利，但是在此之前，他必然会付出相应的代价。这个现实中的阿里巴巴，就是由中国著名企业家马云先生领导的杭州阿里巴巴电子商务有限公司。

2011年2月21日下午，杭州阿里巴巴电子商务有限公司对外宣布，为了维护公司"客户第一"的价值观及诚信原则，2010年公司清理了约占总注册用户人数0.8%、超过千余名涉嫌欺诈的"中国供应商"客户。公司首席执行官卫哲、首席运营官李旭晖因此引咎辞职，首席执行官职务由淘宝网CEO陆兆禧暂时接任。阿里巴巴集团首席人力官邓康明因在问题发生期间担任上市公司人力资源总裁，也引咎辞去CPO职务，降级另用。据悉，支付宝总裁彭蕾将兼任集团首席人力官。马云表示，公司决不能仅仅变成一家赚钱的机器，"让天下没有难做的生意"才是其使命所在。

剥离其中关于企业运营理念的阐述，此次阿里巴巴所传递的核心消息非常简单：公司运营出了问题，必须处理，也必须有人为此负责，这个要承担负责的角色就是公司管理层的最高执行领导。虽然在中国互联网环境中身上不背着几条骂名，没有争议的公司几乎不存在，但阿里巴巴从来不是其中最受瞩目的那一家。而此次阿里巴巴在并无明显预兆的情况下，突然对外发布这样的消息，措施之坚决，牵涉的责任人级别之高，在中国互联网企业中都是非常罕见的。阿里巴巴发布的消息很简单，但在其背后所隐含的信息却不容小觑。透过马云的铁腕，我们可以看到在一片繁荣的电子商务市场下，

暗中奔涌的逆流和浑水，以及企业家为了改变这些状况而付出的努力。至于结果如何，现在就做出判断依旧为时尚早。互联网电子商务交易的隐患不可能这般轻易便宣告解决，这场阿里巴巴与众多大盗的对抗，只是刚刚拉开序幕而已。

一、芝麻关门

在传说中，阿里巴巴因偷听到了强盗的开门咒语“芝麻开门”，从而获得了偷取强盗宝藏的机会。但在现实中的情况却恰好相反，逍遥的大盗念着各种各样的咒语，从阿里巴巴的口袋中大把大把地拿走了银子，让阿里巴巴暴跳如雷，毅然决定铁腕整军。根据阿里巴巴公司和马云的公开信宣称，从2009年底开始，公司便发现平台客户的欺诈投诉存在上升趋势，而从今年一月份中旬由阿里巴巴公司发起的一项独立调查显示，部分销售人员为了片面追求高业绩，故意疏忽或纵容默许部分外部分子进入公司的会员体系，有组织地进行诈骗活动。公告显示，公司已经清退了1107名涉嫌诈骗的“中国供应商”客户，并关闭其店铺。阿里巴巴B2B董事会主席马云在随后写给员工和客户的邮件中痛斥了这种行为，称“对这种触犯商业诚信原则和公司价值观底线的行为，任何的容忍姑息都是对更多诚信客户、更多诚信阿里人的犯罪！”并坦言这一事件是公司成长期中的阵痛，是发展中必须付出的代价。但是马云希望员工具备“面对现实，勇于担当和刮骨疗伤的勇气”，同时他再次强调要坚守使命，坚持理想，坚持原则，而不是以追逐利润为目标。“宁愿没有增长，也决不能做损害客户利益的事”，才能在艰苦的创业路上“走得更远，走得更好”。已经引咎辞职的阿里巴巴首席执行官卫哲则留给了员工这样一封辞职信：

今天B2B董事会批准了我的辞职申请。我申请辞职的原因是我作为CEO没有起到阿里巴巴价值观捍卫者的最重要的职责，反映在2009年和2010年阿里巴巴十多万中国供应商中混入了近3000家欺诈分子，对海外买家造成了伤害，尽管已经清除并将其中首恶分子绳之以法，但我作为CEO的失察职责我理应勇于担当！

我的辞职对公司内外一定震动很大，但我相信这样的震动甚至阵痛是必要的，健康的。没有这样的震动，不足以重新唤醒我们的使命感和价值观，没有这样的阵痛，不足以表明我们为客户第一愿意付出的代价！

我加入阿里巴巴四年多，已经是三年的阿里人，正在走向五年阿里陈！这四五年里，我刻骨铭心的体会到到以客户第一为首要的阿里巴巴的价值观是公司存在的立命之本！尽管我们是一家上市公司，但我们不能被业绩所绑架，放弃做正确的事！阿里巴巴公司存在的第一天就不在乎业绩多少，业绩是结果，不是目标！我学习到作为阿里人要勇敢地面对并承担自己的责任。正是基于对客户第一的使命感，和阿里人为了组织的健康的责任感，我才提出辞职申请。

很难过给同学们写这封信。我难过的不是我个人的得失和荣辱，而是难过没有更早地去和同学们一起捍卫我们最重要的价值观体系，坚持客户第一！坚持诚信！难过的是现在不能和同学们一起去重树我们的价值观，和大家一起去为中小企业的生存和发展做点事了！

我看到了阿里巴巴事业的意义，看到了我们团队的文化，我深深爱着阿里巴巴的事业，深深爱着阿里巴巴的团队。2009年十周年B2B的全体员工会议上，我向同学们承诺阿里巴巴是我此生中最后一份事业！

我今天虽然辞去B2B CEO一职，但我继续祝福阿里巴巴的事业，祝福阿里巴巴的团队，我会用一段时间来反思和反省，也会用我的方式为阿里巴巴的事业和阿里巴巴的团队，一如既往的努力！并期待着将来的某一天，能和阿里巴巴的同学们继续我们的事业！

马云和卫哲的公开信都充满了一种悲壮、坚定与敢于承担责任的气概。但暂且不谈其中所强调的种种道德和价值观的说辞，结合其他渠道得到的消息，透过马云和卫哲的言论，公众可以得到以下这些信息：1.阿里巴巴网站存在问题的商户接近3000家，占总数3%左右。2.这些问题商户已经给海外客户造成了实质性的损害（据传海外有受害者为此破产自杀）。3.阿里巴巴必然设置有注册用户资质审查手续，但显然存在漏洞，未能完全生效。4.阿里巴巴始终坚持“客户利益第一”的原则，但显然这一原则在实际执行的过程中被内部员工有意无意地忽视了（已经有内部嫌疑人被警方拘捕审查）。5.为了维护企业诚信和客户利益，阿里巴巴有勇气付出任何代价（目前对此



《阿里巴巴和四十大盗》无疑是个优秀的少儿启蒙故事，但现实并不像童话那么美好

负责的角色是最高级别的职业经理人），并且为此不惜自曝家丑。6.未来的阿里巴巴（以及淘宝、支付宝）将会对信息安全和信用资质审核投以更多力量，能产生多大效果不得而知，毕竟这桩事故不可能像《一千零一夜》里的阿里巴巴喊上一句“芝麻关门”就能顺利解决。

阿里巴巴公司愿意主动承认存在欺诈行为，在中国公司中算是很难得的：阿里巴巴承认自家网站存在着上千个有问题的供应商，也承认其内部有员工协助欺诈行为，这说明阿里巴巴公司内部系统的审计和对员工背景的调查工作做得不够。根据阿里巴巴公司分析师会议透露的情况来看，2009年下半年，公司开始接到对中国供应商的投诉，且投诉不断升级，这种情况一直持续到2010年。2010年第三季度，阿里巴巴公司管理层开始重视并认真处理这个问题，关闭涉嫌欺诈的账号，在公司内部开始进行处罚，处理内外勾结的事故。阿里巴巴上市公司2010年第三季度的财报于2010年11月11日发布，首次披露了中国供应商欺诈事件，但似乎并未引起内部和外部的足够重视。2011年1月，阿里巴巴董事会成员被告知买家投诉率有很高的增长，至此，阿里巴巴公司的管理层才意识到问题的严重性。董事会做出反映，成立调查小组彻底清查此事。调查小组由公司内审团组成，春节期间这项工作一直在进行，一个月后，真相被揭露：2009年有1219家（约占总数1.1%）商户涉嫌欺诈，2010年涉嫌欺诈的商户则为1107家（占比0.8%）。阿里巴巴公司内部约有100人受到牵连，包括主管和一般销售人员，占阿里巴巴销售团队总人数的2%。更为关键的是，调查小组发现这场事故是有体系、有组织的欺诈行为：诈骗企业购买了几个中国供应商的会员资格，用伪造的生意执照骗过AV认证，然后用低价、小批量的交易诱惑海外买家下单并付款，但在收到货款后并不发货；而阿里巴巴销售团队则默许甚至参与协助这些骗子公司加入阿里巴巴平台。换句话说，整个事件的严重性在于“内外勾结”：如果阿里巴巴只是一个交易平台，严格审查供应商的资格认证，那么对于供应商的诈骗行为阿里巴巴本身并不需要承担法律责任；而如果阿里巴巴公司内部的人员主动参与了事件，性质就变得截然不同。阿里巴巴公司的非执行董事蔡崇信透露，公司在评估了那些遭遇欺诈用户的索赔风险后，已经拿出170万美元对来自全球的2249名受害者进行赔偿，但阿里巴巴认为，每宗诈骗个案涉及受骗买家的交易金额平均少于1200美元。

事实上，不仅仅是阿里巴巴公司，同样从事国际电子商务B2B交易的平台中，无论是慧聪商务网还是敦煌网，中国供应商出现欺诈行为都是相当普遍的现象。在电子商务中，特别是当分销商和供应商存在量多、分散且多变的前提时，很容易出现分销和零售行业中常见的欺诈行为。电子商务面临的挑战还在于，通过互联网的技术性平台来核实认证，也令造假的手段变得更为多样化。虽然阿里巴巴也设置了资信资质认证手段，但并未设立第三方认证的“关卡”。因为一般来说，如果聘请独立的第三方认证公司，往往会涉及到成本问题，所以很多公司未必愿意外聘认证公司，就如同马云的淘宝网也并没有外聘资质认证公司对个人商户的资质进行资信调查认证一样。不过，从传统零售行业的经验来看，如果有一家供应商想进行欺诈，往往只能执行短期行为，造成的损失也不会太大。因为一旦有反馈和举报，就不可能长期、大规模地将诈骗行为持续下去。但事件的关键不在于诈骗金额的多寡，而在于行为的发生说明安全机制存在问题，置之不理任其发展下去迟早会发生大问题。一旦发生欺诈行为，对公司造成的信誉和品牌损失，以及相关调查所消耗的费用目前都是难以估计的，这也是阿里巴巴如此大动干戈解决这次事件的重要原因之一。不过，回溯整个事件的全过程，仍有几项问题值得我们警惕：首先是时间问题。我们可以看到，最早的投诉发生在2009年下半年，且投诉量在2010年不断保持上升。为什么直到2011年1月份，公司的董事会才意识到问题的严重性，下决心进行彻查？是卫哲为了保证业绩增长而“故意忽略”，还是公司管理执行以及传导不利？价值观与业绩在阿里巴巴内部显然是个非常纠结的问题。其次是数字问题。在阿里巴巴对外的说辞当中，2009年1.1%和2010年0.8%的比例都是“非常小”的数字。但换个角度来看，曾经有一千多家诈骗公司潜伏在这个平台上，这种规模并不是小数。国外买家没有中国买家那么高的容忍度，一两次的欺诈行为可能就会让他们失去对这个平台的信任。最后是体系问题。阿里巴巴一直宣扬“诚信”，但采用什么样的制度体系才能够保证“诚信”？阿里巴巴曾在2010年与第三方机构合作推出深度认证服务，但并没有阻止不合格的供应商入驻。用样板式的宣扬公告和一次地震式的人事变动，并不能够保证“诚信”的顺利回归，阿里巴巴公司真正缺乏的，是有效的保障体系，不仅是对外，更包括对内。否则即使阿里巴巴再富有再强大再强调价值观原则，也经受不起几次这样的风波折腾。


作为阿里巴巴海外上市的主力推手，卫哲一直是马云倚重的左膀右臂，但没想到他以这样的结局离开

网易论坛 bbs.163.com 网易首页 >> 网易新闻 >> 网易新闻论坛 >> 时事论坛

教你一个在阿里巴巴诈骗钱财的办法！警察不会管的！

骗子特征如下：

在阿里巴巴网站注册一个帐号和虚假的公司名称。发布一些供应信息，带有详细的商品信息介绍和图片，但是价格通常比较低。当购买者想进货时，一般告知不支持支付宝交易，要求对方直接银行转帐。承诺钱到帐后，第二天快递会送货上门。但是当客户转帐后，第二天会有人假装送货人，通知你货物到了你所在的城市。但是订购的商品小包装没有了，只有大包装，要求你补加货款，补交货款后会马上送到。当你要求退款时，说不能退款，商品是偷税的，公司有规定。但是当你补交货款后，送货人会说是第一次交易，要求3000元的押金。一步一步诱骗你上当。

诈骗者银行信息：
建设银行：6222 8031 1207 0992 299 瞿文榜
工商银行：6222 0220 13 00 5072 286 瞿文榜
农行：6228 4814 6199 5598 011瞿文榜
帐号均是广东佛山开户

骗子公司经理名字：马学明 13760390132
送货人13751069903

有不合者，可以激素生马学明调款！可能是假名！

标题更改

你放心诈骗吧，因为：
1）受骗者报案，警察会说，我们几千万的诈骗案，我们都管不了，何况你1000多的网络诈骗
2）受骗者向报纸报料不管，跟"羊城晚报"，"南方都市报"，接线员说我们记录了，记者假如感兴趣会跟你联系！一个月了记者也不会跟受骗者联系
3）跟焦点访谈电话，还是一样，只是浪费受骗者电话费。
4）受骗者跟阿里巴巴反映，最多是封掉你帐号，你还是可以继续注册帐号，注册新的公司，尽管是虚假的，还是有人受你骗

请有类似诈骗者跟我联系！
QQ：474107904

这是我自己的一个经历。
我4月24日在阿里巴巴网站找到一家供应商-广东茂名明新鞋服批发有限公司，公司注册帐号为 maxueming88
网页为
http://china.alibaba.com/company/detail/maxueming88.html
我看上了他们的鞋子，提出初步订购12双 24日凌晨支付了600元钱（50一双）。公司经理马学明说24日同快递可送货到家。24号早上10点左右，一个男子假装为该公司送货人员通知，说货已经到了广州，但是公司一个包装是36双，要我支付36双钱。我没有办法，补交了24双钱（按45元一双）合计两次支付1620元钱。收到钱后，该公司送货员又通知不能送货，说第一次交易要支付3000元保证金。这时我发现是一个骗子公司。

用户在各个论坛上投诉发生在阿里巴巴的诈骗事件，显示阿里巴巴的"诚信安全系统"并不完全可靠

二、阿里之忧

根据本刊记者与某位阿里巴巴员工周女士的交流，她表示"卫哲离职也算突然也不算突然，此前在公司内部已经传了一段时间他可能要离职，一是因为公司业绩表现不太好，二是供应商欺诈的事情一直在不出声追查。所以他离职并不让大家奇怪，但以这么激烈的方式离职，还是让人有些意外。"

卫哲于2006年以职业经理人身份从百安居加盟阿里巴巴电子商务有限公司，当时公司正处于上市前期，卫哲的入职使命显而易见。在阿里巴巴的高管团队中，卫哲是最为典型的空降兵，他并不属于阿里巴巴的创业团队，但却在阿里巴巴拥有高额的股份，甚至远远高于阿里巴巴的一些创始人。按照马云当初的说法，希望卫哲来到阿里巴巴后，可以把他在传统行业中的管理经验也带进阿里巴巴，让阿里巴巴成为一家真正的国际化企业。在四年多的时间里，卫哲完成了带领B2B上市、高层换血的任务，完成了国外业务布局，并成为了B2B管理方与投资者沟通的一个有效渠道，可以说基本完成了他在阿里巴巴的使命。

但随后的问题也就跟着出现了：上市并非公司的终点，而只是一个新的起点。如何保证公司的业务继续拓展，业绩如何进一步提升，往往会给职业经理人带来更多的考验，也会给员工带来更大的压力。在阿里巴巴集团中，B2B与其他业务的氛围不太一样，B2B公司中KPI（关键业绩指标）导向非常严重，"在一个纯销售的企业文化中，高压力是一种常态。一个季度KPI不达标就可能被淘汰或是降级，而且员工的收入与销售业绩也是密切相关的。"正是在这样的高压环境之下，欺诈事件的爆发埋下了隐患，当然被发现的也许并非全部。根据阿里巴巴近两年的品牌和股市表现来看，虽然总体趋势来说是在向上发展，但马云显然



支付宝总裁曾以"在公司裸奔"的形式庆祝支付宝日交易额达到12亿元，但4个月后却被解职，业绩不是马云优先考虑的问题

并不满意。投资人看重业绩，他却更在乎企业的运营风险和竞争机制，而在阿里巴巴身上始终萦绕不散的供应商欺诈阴云让他难以安心。卫哲的突然去职在阿里巴巴并不是独一无二的例子，同样的事件也曾发生在马云非常看重的支付宝上面，公司总裁邵晓峰刚刚以“裸奔”的形式庆祝了支付宝日交易额达到12亿元人民币，4个月后他就被马云以非常严厉的口气批评并解除了职务，转任公司集团秘书长兼任阿里巴巴副总裁。而在马云的淘宝网，也曾发生过他为了保证诚信机制和有序竞争，不惜顶着诸多网店店主激烈的反对而修改规则的事件，即便在阿里巴巴年会期间有众多网店店主到杭州现场下跪抗议，也不改初衷。这些先例都说明，安全，或者说降低风险，实际上是马云一直惦记的首要事务。因此，这次铁腕整顿的真正用意显而易见：与其被人质疑，不如先质疑自己。事件本身也许并不需要卫哲辞职，或者不需要采用“引咎”那么强烈的措辞，但马云采取“矫枉过正”的做法，对外界释放了一个强烈的信号，以压倒外界对他的怀疑。

“公司显然是仔细计算过成本之后，认为自曝家丑要比被曝黑幕强得多。GS（金牌供应商）欺诈事件的影响在扩大，如果国外买家发起诉讼，或是被国外媒体先曝出黑幕就非常麻烦，后果可能会变得极其严重，类似的例子就是现在已经成为历史的三鹿奶粉。”周女士告诉本刊记者，如果发生诉讼，司法责任就需要有人来承担，甚至还会去坐牢，经济上的损失也会非常高，“最为关键的是在海外的形象无法挽回，也许届时就不仅仅是一个简单的经济问题了，还有可能被上升到政治高度，这都是家大业大赔不起的马总不能容忍的。你想想他曾说只要国家需要他可以立刻把支付宝献给国家，在涉及到中国海外形象的问题上，他怎么敢掉以轻心呢？而三鹿奶粉对于中国奶制品行业的影响是什么，大家都看得见。香港台湾日本的奶粉对大陆游客都已经限购了！”

的确，自曝家丑的收获的良性效果要远胜于被曝黑幕。事实上，马云的勇气也获得了相当高的支持，无论是商界还是政界，多数的评论都是正面的，都在赞同马云的举措和勇气，维护了阿里巴巴品牌的美誉度。但欺诈这个自从商业概念诞生以来就存在的违规行为，能否在马云强调的价值观影响下得到有效解决，大家都聪明地选择了闭口不谈。

另一方面，虽然阿里巴巴在中国B2B电子商务领域的优势地位无人能及，但也并不是没有挑战者。慧聪商务网与阿里巴巴同期进入这一领域，至今也有不错的用户和口碑积累，而原卓越网总裁王树彤女士创建的敦煌网，则是近年来崛起的新挑战者。敦煌网并不收取会员费，而是选择在交易达成后按照交易额来收取佣金。与会员费模式相比，交易佣金模式的最大好处在于当客户成长时，电子商务平台也自动随之成长，因此，敦煌网不需要供养一支庞大的销售队伍，而是需要致力于那些可以促进交易达成的功能建设——信息服务、订单系统、金融服务、物流系统、风险控制和客户关系管理等等。此外，一些规模更小，但商业模式更新、更具独创性和灵活性的公司例如基于Google搜索技术的兰亭序和基于Facebook社交网络技术的大龙网，以及如今风起云涌的团购运动，都对阿里巴巴的业务构成了全线的冲击。反观阿里巴巴，B2B业务增长乏力已是众所周知的现实，从股价来看，自从2007年在港交所上市以来，阿里巴巴的市值最多曾经缩水超过2/3，目前虽然有所反弹，但缩水的幅度仍然接近一半。这里不仅有来自B2C业务的挑战，如京东商城、卓越亚马逊、当当、凡客诚品的迅速发展，更重要的还是阿里巴巴自身模式面临的困境。阿里巴巴的B2B模式是电子商务1.0模式，也就是信息平台模式，属于典型的销售导向型业务，利润的来源仅有中介的那点油水而已。不可否认，阿里巴巴最成功之处在于其规模效应，而对于未来的全程电子商务2.0系统来说，最大的特征之一就是真实商业关系的高度虚拟化，链式协作的模式将成为主要的幕后商业关系。虽然阿里巴巴一直在试图改革，但大船难掉头的趋势很明显，真正要实现向2.0的跃升，需要改变的地方实在太多。因此，如今的阿里巴巴公司不仅仅要面对自身业务模式的隐患，还要面对日益强烈的外部竞争，在这个前提下，一场以价值观和用户利益为名的人事地震，也许正是马云酝酿已久的机会，来重整阿里巴巴和淘宝、支付宝的业务模式和运营思路。



慧聪商务网从创立伊始就是阿里巴巴唯一值得重视的对手

由前卓越网CEO王树彤创立的敦煌网这两年来快速崛起，成为中小商家非常看重的“新丝绸之路”外贸电子商务平台

三、马云暗落子



2010年9月，因为淘宝网修改网店搜索规则，引发部分网店店主不满，前往杭州阿里巴巴集团门前下跪抗议，但没有结果

如果马云借助此次人事地震重整阿里巴巴企业战略和业务模式的意图能够成立的话，那么卫哲辞职后接替他职务的人选就可以间接体现出阿里巴巴下一步的运营思路。现实的结果是，淘宝网CEO陆兆禧接替了卫哲的职务，同时肩挑阿里巴巴和淘宝两副重担。阿里巴巴对于此举的解释为“陆兆禧的出任可以理解为将帮助阿里巴巴和淘宝优势资源进行对接打通”，但陆兆禧在阿里集团中还有一个职务：大淘宝执委会主席。这一机构正是马云在2008年开始着手调整阿里巴巴、淘宝、支付宝、阿里妈妈等旗下企业资源，试图创造“电子商务2.0”的执行机构。2008年9月，马云的“大淘宝平台”被提出。2008年11月，集团公司与B2B、支付宝之间的一些业务中层轮换，目的在于打通各个平台之间的应用。2010年1月23日，阿里巴巴宣布，为了从组织上确保大淘宝战略的成功执行，阿里巴巴集团成立了“大淘宝”战略执行委员会。“大淘宝”战略组成公司包括淘宝网、支付宝、阿里巴巴云计算、中国雅虎以及各公司的下属子公司及相关部门，此时B2B公司还没有被明确归入范围之内。但从2009年开始，B2B业务的颓势明显，虽然推出“出口通”业务用低价、低门槛的策略，使得金牌供应商又快速增长了两年，但到了2010年，增长速度再次放缓，与之而来的就是如影随行的欺诈问题。同时，阿里巴巴不再是出口商可选择的唯一平台，只需花上几千元，企业就可以建立一个外贸B2B2C网上商城，然后通过谷歌、必应、雅虎搜索就能够非常便利地推广到国外。2011年，谷歌中国已经把中国供应商的外贸作为重点业务进行发展，百度也不断在此方面悄悄推进，因此，B2B业务被纳入“大淘宝”范围也是迫在眉睫的事情。目前来看，大淘宝计划的第一步旨在通过淘宝自建或引入外部合作伙伴，整合IT、渠道、服务、营销、仓储物流等各个环节的服务，为所有的电子商务参与者提供基础设施服务，将淘宝打造成能够影响整个经济链条的电子商务生态系统核心，整合电子商务全线产业链。这一模式变革当下走到了如何打通“制造、批发、零售与服务”的整合环节，给数以万计的网商提供一个成套的网络零售解决方案。据悉，马云目前除了在忙于应付内部人事整顿业务带来的冲击之外，还在寻求合作建立物流配送服务机构。

中国形象是什么？中国人在海外的形象不是简单的广告，更依赖中外贸易中的行为举止，马云深知这一点，但阿里巴巴的现状让他忧心

阿里巴巴，未来能够对付那些层出不穷的新大盗么？

另一方面，马云此次重手整顿阿里巴巴，未尝没有在内部隐藏着另一层含义：向身为阿里巴巴大股东之一的雅虎表明他对阿里巴巴的控制权。之前在与美国雅虎的一次不成功合作中，马云利用阿里巴巴的股权换取了雅虎中国的运营控制权，但结果是雅虎中国无疾而终。2010年曾传出消息，阿里巴巴集团一直希望能回购雅虎公司持有的股票，但被雅虎公司断然拒绝。在失去法律意义上的控制权之后，面对强势的雅虎女强人CEO巴茨，马云要想保持自己的控制权，就必须让自己在管理团队和全体员工中建立起不容置疑的权威和实际影响。由此，卫哲和李旭晖的突然去职，又多了一层“杀鸡儆猴”的意味。

只是，在这场事变中，到底有多少用户的利益遭到了损害，他们受到了怎样的损害，未来是否还会发生这种损害？在马云的新政中，我们看不到任何具体说明的影子。他是个有责任感，有执行力的企业家，不过他的雷厉风行，他的道德高调，能否解决这个问题呢？《一千零一夜》中的阿里巴巴自己并没有解决大盗的威胁，解决问题的是他的仆人。现实中的问题在于，马云的仆人又会是谁呢？

垄断不止，“忐忑”不休
——两大巨头之外的免费网络安全软件

■贵州 冰河洗剑

对于广大网络用户来说，虽然QQ与360安全卫士之间的混战早已结束，但是面对这些试图垄断用户服务的寡头霸主，心中依旧会忐忑不安。试想若是两大巨头为了争夺软件装机量而烽烟再起，最终遭殃的肯定还是身为用户的网民大众。然而，360安全卫士和QQ电脑管家不知不觉间成了我们装机时最常用的免费安全软件，上网时由它们保驾护航似乎已经变成了习惯，一旦放弃了它们，我们还会有哪些替代方案呢？

序：装机必备？浅析360安全卫士与QQ管家的实际用途

对于大多数一般用户来说，选择360安全卫士或者QQ电脑管家成为自己的网络防线似乎是理所当然的最合适方案。或许是强势的宣传手段使然，也可能是用惯了同系列的软件，不得不说，这两款软件的功能效果还是不错的，给我们的网络生活带来了不少安全保障。但是，自从两款软件闹过别扭之后以至于直接干涉到广大网民的实际权益之后，我们的习惯思路似乎也值得重新反思一番：这两款软件真的是不可或缺的必要工具吗？除此之外难道我们就别无选择吗？

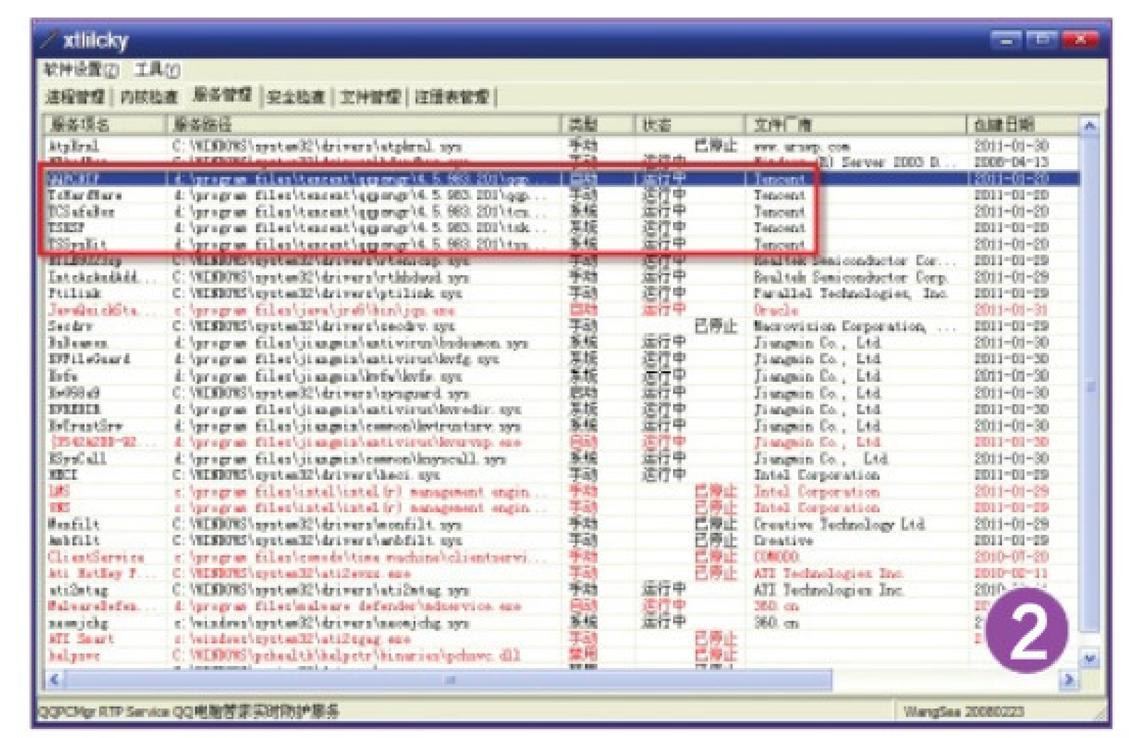
从设计原理来看，360安全卫士和QQ电脑管家的定位仅仅只是网络安全的辅助工具，实际功能不过是对正规杀毒软件防火墙提供协助而已。诸如清理一下流氓软件，侦测一些未知的木马病毒，选择合适的补丁为系统升级，简单修复一下病毒对系统造成的破坏，诸如此类，总而言之，基本上都是些辅助方面的功能应用。不过，如今这两款软件在彼此间不断的竞争过程中越做越大，一方有了新功能另一方立刻会不甘落后地迎头赶上，彻底发扬了“你有我有全都有”的高大全风格——不管是网络流量监控、软件升级更新、系统优化和硬件检测（**图1**）这些一般优化软件的常规

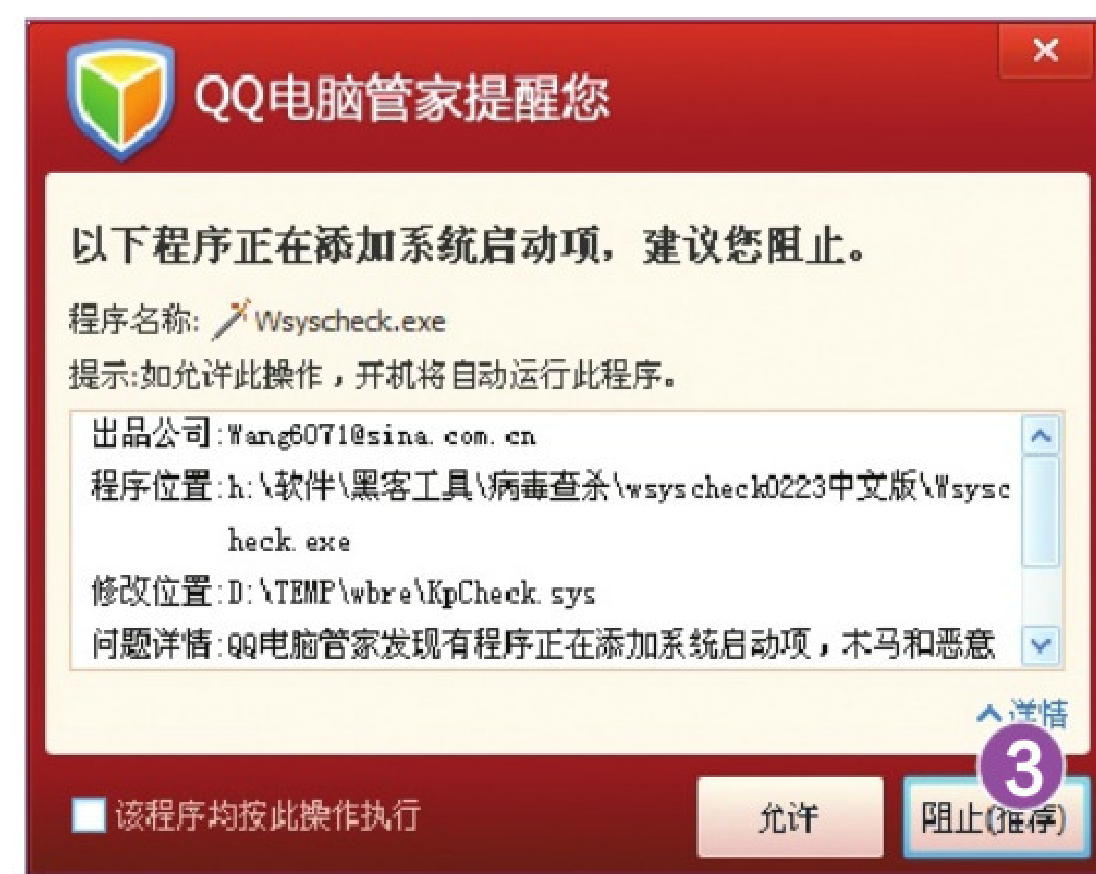


功能，就连驱动安装、系统备份与文件加密等扩展功能也纳入了它们的服务范畴，几乎涵盖了用户系统与网络应用方方面面的使用需求。

当然，集成化多功能算得上好事一桩，其中的不少功能确实也很实用，可是也有很多功能并不是普通用户认为需要常驻系统的服务吧？但是这两款软件才不管那么多，一旦安装进了系统，马上就要添加系统自启动项目、注册服务（**图2**）、接管系统和网络方方面面的应用……大有取代传统杀毒软件和防火墙的势头。特别是两款软件的系统防火墙主动防御功能，不管是运行软件还是修改系统都会频繁地弹出窗口，实在是让普通用户不明所以（**图3**），烦不胜烦，时常还导致某些软件不能正常运行或造成误杀，甚至更会导致系统蓝屏崩溃。对普通用户来说，这些看似全面的功能实在是意义不大，而对于系统安全要求较高的高级用户，更有COMODO、EQSysSecure、Malware Defender等更专业强大的选择，哪里还轮得上这些“票友”性质的软件来帮忙？

另一方面，360安全卫士和QQ电脑管家如今坚持的全面发展路线，无疑会占用更多的系统资源，对大众用户来说纯属鸡肋。很多用户真正需要的，是能够针对自己的实际需求进行保护服务的辅助软件，因此，今天就让我们来看看这些能够代替360安全卫士和QQ电脑管家功能的小巧实用免费网络安全工具。


2



3

一、打击流氓软件，清除木马病毒——绿色Windows清理助手

很多用户之所以要安装360安全卫士或者QQ电脑管家，仅仅是为了能够对某些特殊的木马病毒或流氓软件进行处理而已——杀毒软件往往无法查杀或完全彻底地清除这些讨厌的东西。不可否认，360安全卫士在这方面的功能是非常优秀的，但是正所谓树大招风，由于360安全卫士极高的国内知名度，一些病毒木马往往会针对360安全卫士的防护功能设计添加一些特殊的攻击手段，导致360安全卫士失去保护效果。而Windows清理助手不仅在这个领域效果出众，相对较低的知名度也成为了某种意义上的卖点之一，更不用提这还是款绿色软件，堪称替代360安全卫士和QQ电脑管家清除流氓病毒木马的最佳选择。

1.彻底清除流氓与木马病毒

虽说Windows清理助手的绿色免费软件性质属于优点，但作为代价，用户在软件界面中会看到一些推广广告。不过。我们可以点击右上角处的“设置”按钮，打开软件的设置选项窗口，在这里可以设置病毒特征库更新、扫描和清理查杀时的一些项目，除此之外最重要的就是去掉“显示MINI首页”选项（**图4**），取消勾选后，Windows清理助手的界面就完全没有任何广告了（**图5**）。

Windows清理助手在每次启动时都会自动更新并快速扫描检查系统是否存在可清理的对象，我们也可点击“升级”更新病毒库后手动指定扫描目标。在“常用功能→扫描清理”项目中，可选择各种扫描模式并指定要扫描的目标路径，在下方可以指定扫描的文件类型（**图6**）。


4



5



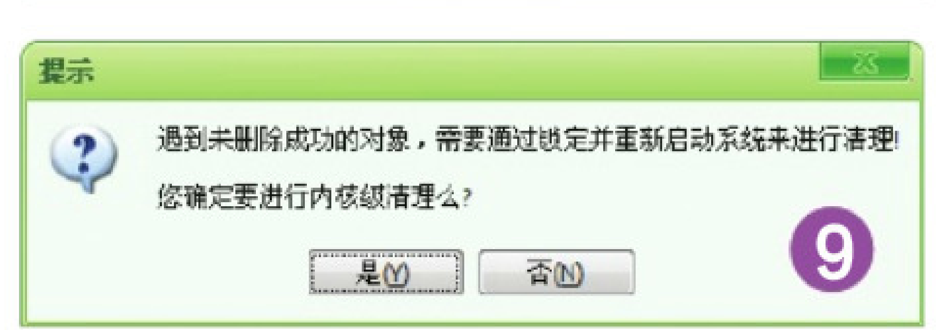
6

在扫描结束后，如果发现扫描到了木马病毒、可疑对象、第三方插件或流氓软件，可以点击“详细信息”查看该对象的文件及注册表项目（图7）。





勾选要清理的对象，选择“清理模式”，一般采用“内核级”效果最好（图8），然后点击“执行清理”按钮进行处理。清理前可选择备份文件及注册表，以便在误删正常系统软件文件后进行恢复。遇到一些特别难缠的木马病毒，可能还需要重启系统进行内核级清理（图9）。



Windows清理助手的清理效果非常好，许多360安全卫士无法彻底清除的顽固木马和流氓软件，用Windows清理助手时往往能得到不错的收获。

2.急救箱，全面修复被木马病毒破坏的系统

系统被木马病毒感染之后，往往会出现文件关联被修改、浏览器主页被更改、右键菜单被修改、隐藏文件无法查看、能连接网络但打不开网页等各种问题。特别是在流氓软件对系统造成破坏之后，许多功能和设置项往往无法手动修改恢复。而在Windows清理助手中，专门提供了全面的系统修复功能，实际效果比360系统急救箱更为强大，可修复木马病毒或流氓软件造成的系统错误。

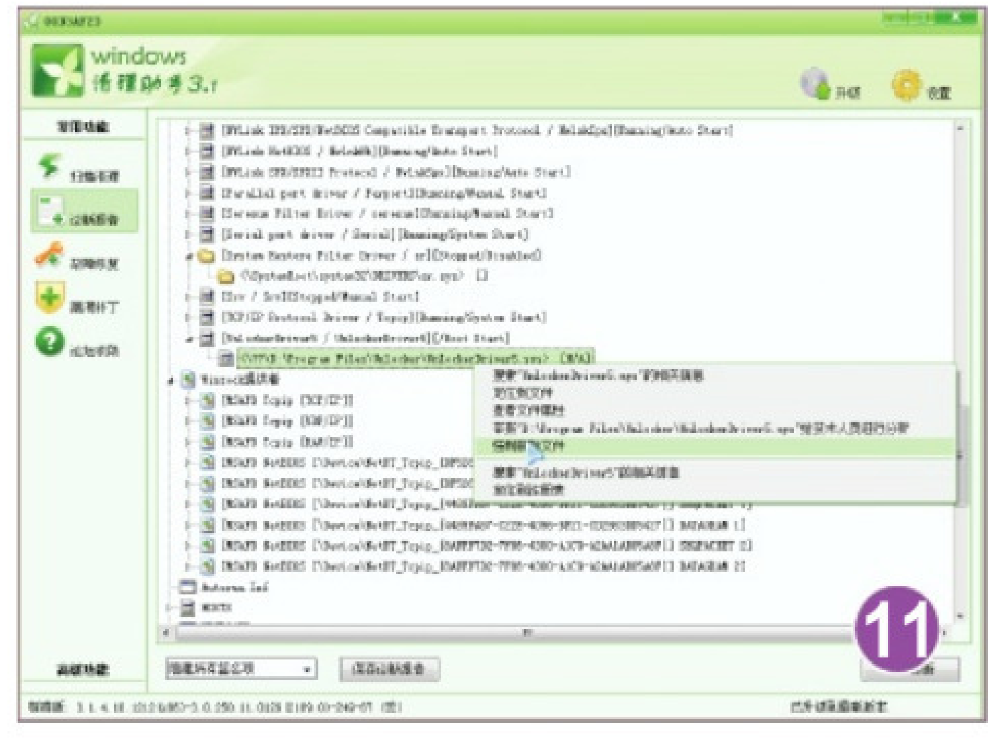


在“常用功能”中点击“故障修复”，选择所有项目，再点击“执行修复”按钮，就可以修复各种奇怪的系统故障问题了（图10）。

在“诊断报告”中，可以对系统进行全面检查，包括注册表、文件关系、启动项、组件、服务、驱动、Winsock等项目中的可疑内容（图11）。如果对系统比较熟悉的话，可手工选择扫描发现的某个项目，添加到要清理的对象中。当然也可以将报告保存后上传到论坛上，让其他高手帮你分析。

在“漏洞补丁”中可以检索并下载安装系统更新程序（图12）。在“高级功能→痕迹清理”项目中，可清理垃圾文件以及各种程序运行与网页浏览的记录；“文件操作”则提供了文件粉碎功能；“更多工具”中提供了许多实用的系统修复工具（图13）。

Windows清理助手提供了非常全面的木马病毒和流氓软件扫描清理服务，并提供了全面的系统修复功能，此外还可以自定义脚本清除未知的新木马与病毒。作为一款专门用于清理修复系统的工具，实在是称得上小巧强悍，装机首选。







二、影武士——360Amigo System Speedup

大多数用户都会觉得360安全卫士中的许多功能十分实用，除了查杀病毒木马流氓软件之外，系统体检、垃圾清理、系统优化以及反网络钓鱼等功能时常也能用得到。但如果不愿意安装360安全卫士又想体验这些服务的话，我们又该怎么办？

我们可以选择360Amigo系统加速大师（英文名称：360Amigo System Speedup）。这是一款来自英国的免费系统优化软件，堪称国外的360安全卫士。这款新秀工具的用户数量已经超过了30万，目前已经取代CCleaner等老牌系统优化软件，荣登欧美系统加速类软件第一位的宝座。值得一提的是，360Amigo系统加速大师提供了中文语言界面，并且支持32位和64位双平台所有的Windows系统。与国内红极一时的360安全卫士相比，360Amigo系统加速大师的安全防护功能更加强大，提供有影子保护系统，让系统彻底与木马病毒与网络攻击无缘。











1.影子保护，永绝木马与流氓软件骚扰

在安装360Amigo系统加速大师时，可以根据实际需要选择是否安装超级密盘和影子系统，并可在安装时创建一个系统还原点（图14）。安装完毕重启系统后，点击软件界面下方"状态"标签中的"开启保护"按钮，即可进入影子系统保护状态（图15）。

在影子系统状态下，用户可以任意上网浏览，不用担心木马病毒造成破坏。即便遭到了木马病毒或流氓软件的攻击，只需在360Amigo系统加速大师的界面里点击"退出保护"，重启后系统便会干干净净地恢复如初了。

2.简单易用的自启动防火墙

国产的360安全卫士内置的木马防火墙可以针对系统关键位置进行监控保护，但也常常会干扰一些正常程序的运行。而国外的360Amigo系统加速大师也提供了自启动防火墙，虽然相对来说没有360安全卫士那么强大，但是却显得更加简单易用，同样也可以有效地拦截木马病毒入侵系统。



例如，这里在安装某款夹带了通用网址与百度搜霸的汉化软件时，360Amigo系统加速大师会在流氓软件进入系统时，自动弹出拦截对话框，提示流氓软件添加了开机运行项和内核驱动、服务等项目（图16）。可直接在对话框中选择将其删除掉，阻止流氓软件进入系统。

3.严防木马窃密，超级密盘保护隐私

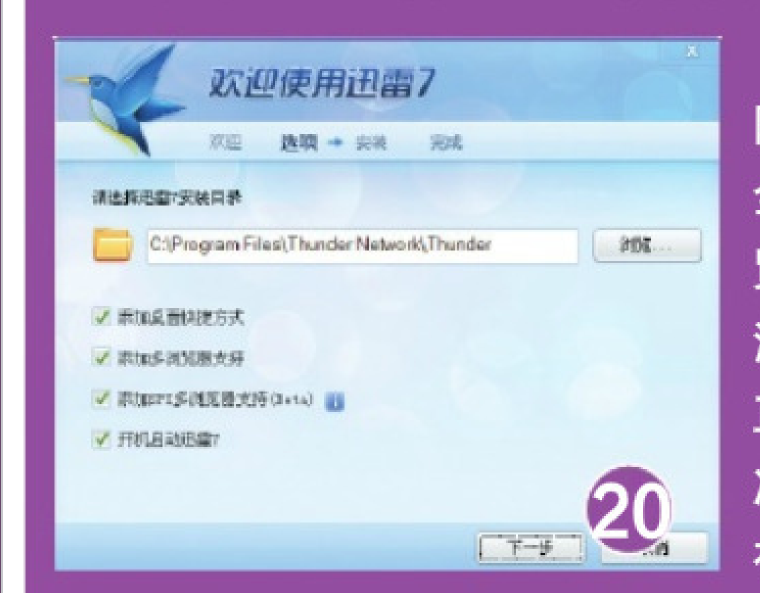
对于当今的广大网民来说，上网浏览时也得小心自己的隐私数据文件被木马病毒窃取。在360Amigo系统加速大师中提供了"超级密盘"功能，可以快速地创建加密分区，保护重要的机密隐私数据文件不被外泄。由于360Amigo系统加速大师的超级密盘使用了最新的虚拟分区技术配合256位加密算法，因而被保存的数据非常安全，堪称真正无法解密的即时加密方案。

运行"工具→超级工具盒"中的"超级密盘"功能，点击"请选择新密盘文件"后面的浏览按钮，指定密盘文件的保存路径和文件名，设置密盘文件的体积大小，也就是加载后的虚拟加密磁盘分区空间容量（图17）。设置好密盘密码，点击"现在创建"按钮，即可创建一个密盘文件，并自动加载为虚拟磁盘分区。

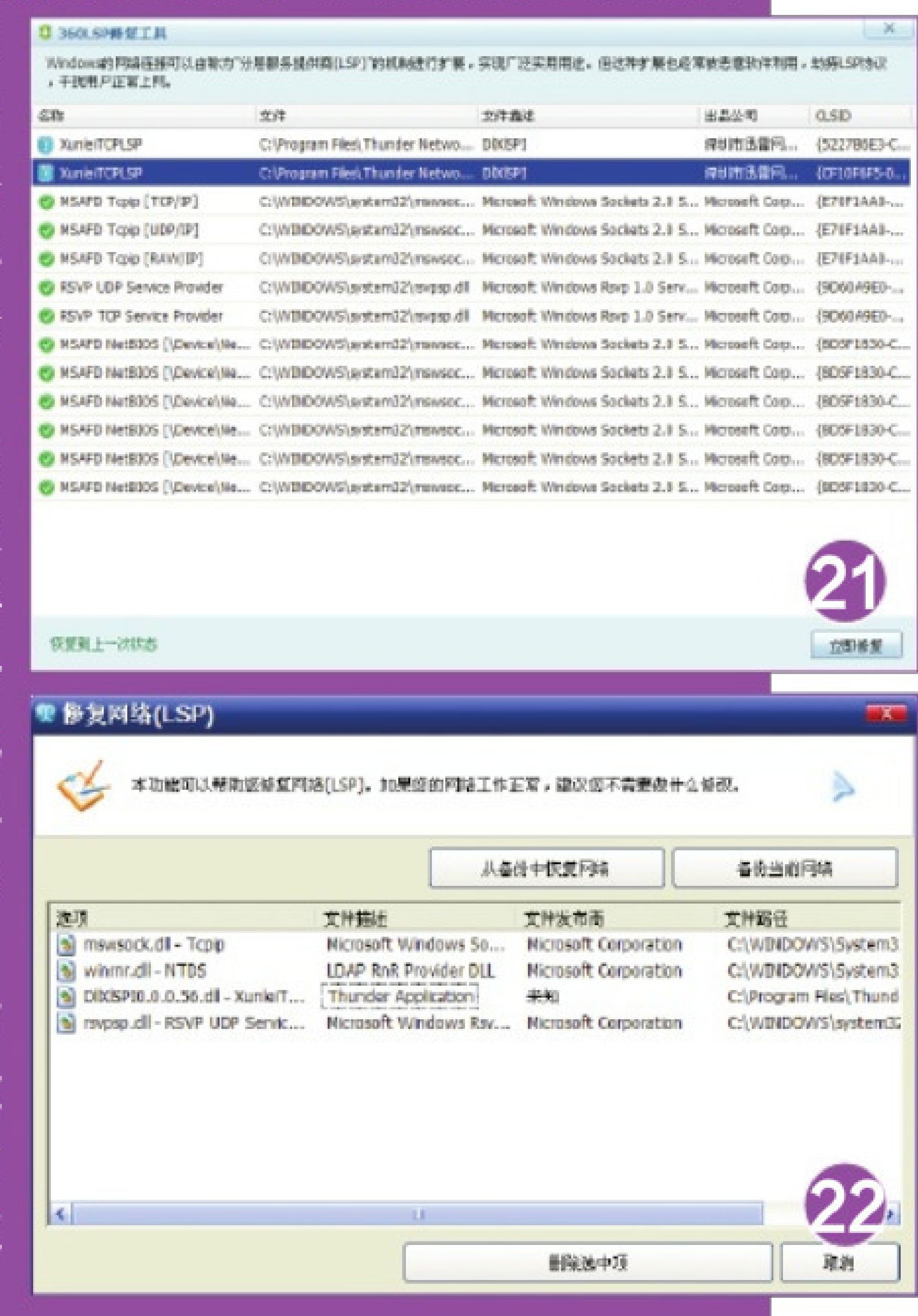
在这个虚拟磁盘分区中，我们可以像普通磁盘分区一样进行正常的文件读写修改和保存操作，工作完成后点击"卸载密盘"按钮，即可卸载虚拟分区，所有操作被保存在密盘文件中。下次要查看读写密盘中的文件时，需要点击"加载密盘"，输入密码打开密盘才能正常使用（图18）。

此外，360Amigo系统加速大师中同样提供了系统优化（图19）、文件粉碎、反网络钓鱼、流量监控、网络查看等非常全面的系统辅助服务，可以在相当程度上替代国产360安全卫士提供的实用功能。

典型网络安全故障解决方案之一 —— 网络链接正常，网页无法打开



大家上网时常会碰到过这样的问题：宽带连接显示正常，甚至QQ也能正常登陆聊天，但是网页就是打不开。出现这种故障原因比较多，最常见的就是与网络安全有关的Winsock协议被破坏。此外，IE浏览器的代理设置、DNS服务器设置以及IE浏览器内核文件被破坏等，也可能造成网络正常但无法浏览网页的情况发生。具体的解决方法本文先不详述，只侧重于与网络安全有关的Winsock协议问题进行讲解。



Windows Sockets（简称Winsock协议）是Windows系统下广泛应用的、开放的、支持多种协议的网络编程接口规范。简单地说，Winsock协议被破坏那么系统就会出现网络故障，以至于无法打开网页。除了病毒或流氓软件会针对Winsock协议进行劫持外，一些正常的软件也可能对Winsock协议进行修改。例如迅雷7在安装时如果勾选了“添加SPI多浏览器支持”（图20），就会在系统Winsock协议中添加xunleiLSP的项目（图21）。如果迅雷7使用非正常协议时，或者对应的Winsock文件被删除，都会导致系统无法正常打开网页。此时只有对网络协议进行恢复，才能继续正常上网浏览。

恢复Winsock协议的工具很多，在Windows清理助手中可以点击“高级功能→更多工具”，选择“修复LSP”和“重置Winsock”即可。在360Amigo系统加速大师的“工具→超级工具盒”中，提供了“修复LSP”功能。可以选择将添加的Winsock协议项目删除，也可以从备份的网络文件中直接恢复（图22）。

三、查杀病毒所向披靡的国外版360安全卫士——IObit Security 360

和前面推荐的软件类似，IObit Security 360也是一款来自国外类似于360安全卫士的系统安全辅助工具，其制造商为美国的IObit公司。大名鼎鼎的系统优化软件Advanced SystemCare和免费智能磁盘碎片整理程序Smart Defrag都是IObit公司的产品，而且iobit公司已经被著名的反病毒软件公司AVG收归旗下，由此可见，IObit Security 360绝不是不值得信赖的“山寨360”反病毒产品。

IObit Security 360的木马病毒查杀效果非常好，可以强力清除高级的恶意软件、间谍软件，保护电脑不受恶意软件、广告软件、木马、键盘记录器、蠕虫等的攻击。

1.扫描查杀无遗漏

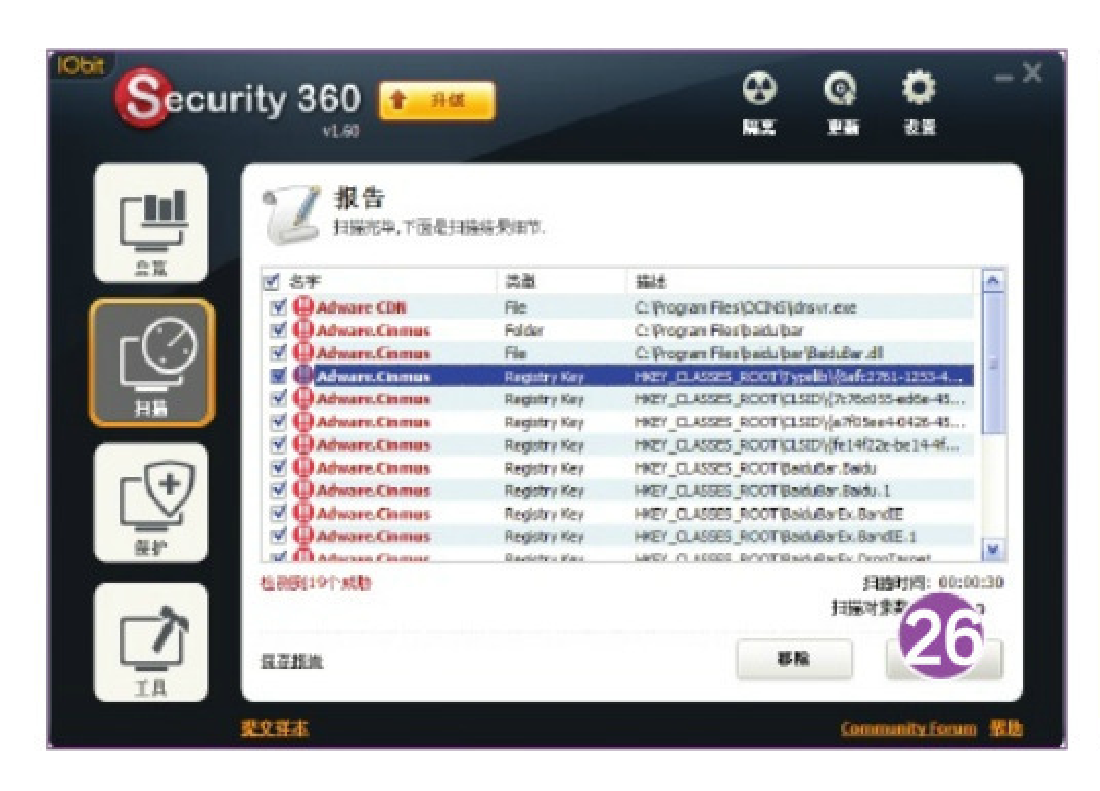
IObit Security 360的默认界面语言是英文的，大家可以点击右上角处的“Setting”按钮，打开设置对话框，在User Interface的语言下拉菜单中选择切换为“简体中文”界面（图23）。

在主界面中点击“立即检测”，可快速对系统进行体检，扫描出可能存在的系统安全和网络安全问题（图24）。“扫描”功能页中提供了3种扫描方式，非常全面，除了病毒木马文件之外，还包括可疑的注册表项目、Cookies信息等（图25）。





虽然在IObit Security 360中没有直接提供独立的流氓插件清理功能，但在扫描过程中就会自动检测出各种流氓插件，并可选择彻底清除（图26）。IObit Security 360清理流氓插件很强悍，采用底层删除、隔离、重启删除等多种手段配合（图27），不会出现被清理对象反复再生的情况。





2.实时防护很给力

在IObit Security 360的“保护”功能界面中，可以开启普通保护和高级保护功能（图28），并可以在软件设置对话框中调节保护级别。开启高级保护后可以获得最为全面的保护功能。

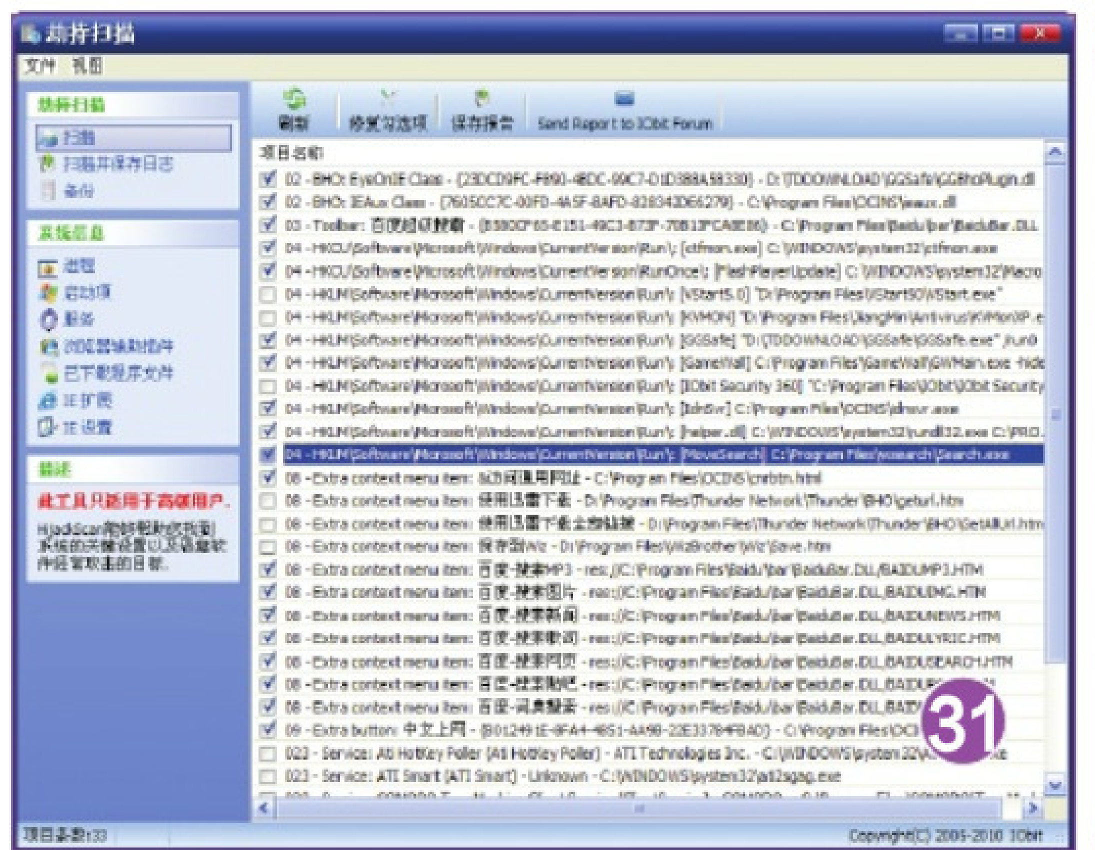
IObit Security 360提供了包括系统防护、文件防护以及移动硬盘保护在内的实时防护模块：系统防护功能可以实时保护系统关键部位免受恶意软件以及木马病毒入侵，文件防护功能可以保护Windows系统文件不被恶意程序修改，而移动硬盘保护则用以对各种可移动存储设备进行保护。

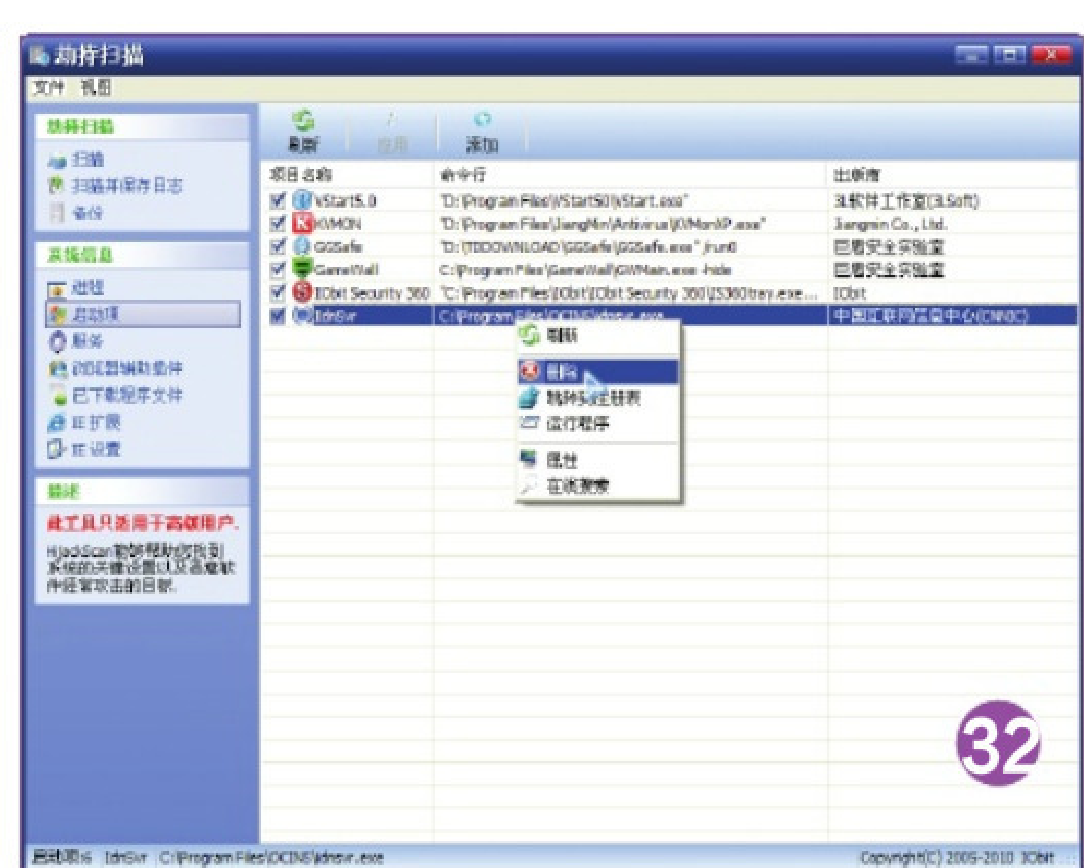
IObit Security 360的实时防护对话框以不同的颜色来区分威胁级别。当检测到未知启动项或者未知系统服务时会弹出黄色的提示框（图29），而检测到有安全威胁的入侵时则会自动阻止运行，并实时弹出红色高危提示框（图30）。一般来说，黄色提示框的危险级别没有红色提示框高，未知服务不一定都是恶意程序，也有一些正常程序在初始启动时会被IObit Security 360列为未知程序，用户可以把它们自行添加到程序的放行规则中。



在IObit Security 360提供的工具模块中内置了几款实用的系统辅助工具：“劫持扫描”功能主要用来对付一些无法直接查杀的病毒木马或流氓软件，点击扫描后会显示系统中被劫持的浏览器插件、工具栏、右键菜单、系统启动项目与服务等。用户可选择要清除的项目，点击“修复勾选项”即可清除修复系统（图31），也可以单独查看各个检测项目，手工选择删除（图32）。

“解锁删除”工具用于粉碎删除一些被锁定的木马病毒和流氓文件，直接将文件或文件夹拖动到对话框中即可删除。此外还提供了系统优化、垃圾清理、隐私清除等实用功能。





四、精简版360，国产巨盾网游安全盾

除了查杀木马病毒外，360安全卫士中还内置了网游保险箱功能，可以有效保障网游账号、网银交易的安全，因此深得不少游戏玩家和网购爱好者的青睐。其实，保障网游和网银的安全工具很多，例如来自国内同样免费的巨盾网游安全盾，堪称一个精简版的360安全卫士，功能强大却不显臃肿。

巨盾网游安全盾是一款以网游防盗号安全防护为主要卖点的软件，同时提供了强悍的木马查杀和网游保险箱功能，可与其他杀软和防火墙很好地搭配使用。

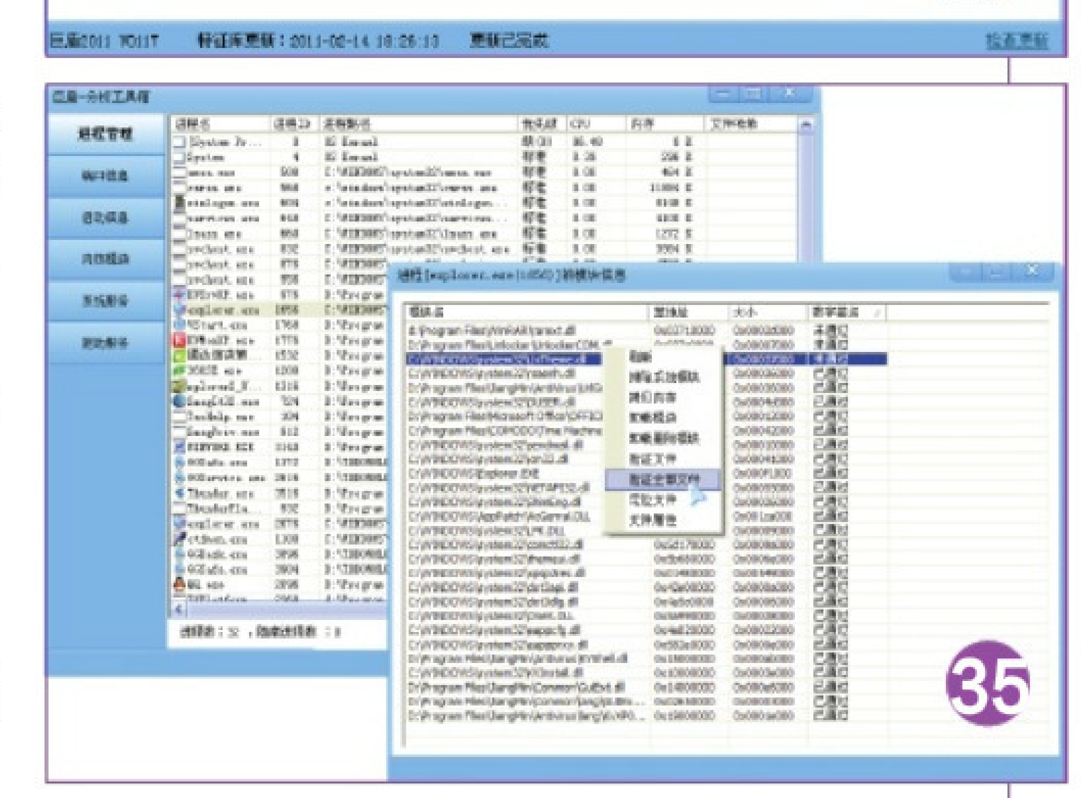
1.定期系统体检，查杀木马病毒

安装并启动巨盾后，可先对系统进行一次全面的体检和木马查杀。

点击“开始体检”按钮，即可检测系统中是否存在隐藏的安全威胁。检测项目非常全面，与360安全卫士非常相似（图33）。



在“杀木马”功能页中，提供了3种木马扫描方式（图34），首次使用可选择“全面扫描”方式。扫描到木马病毒后，也可以方便地进行清除。



巨盾的木马查杀功能通过特征脚本来扫描系统中的木马，采用脚本删除木马的同时可以完美地清理所有的木马痕迹。在“高级功能→专杀脚本”中，提供了针对一些顽固木马的脚本专杀功能，可以通过导入外部脚本来完成对一些特殊木马的专杀。在“系统分析”中自动分析验证可疑的进程模块和内核模块，对于检测分析各种DLL注入式或驱动隐藏的木马病毒非常有效。

除了自动查杀病毒外，巨盾的“工具箱”中还提供了一个“进程管理”分析工具箱，可以手工分析隐藏的木马病毒。例如分析工具箱的“进程管理”，可以查看进程及进程中的模块线程，并且进行文件签名校验，揪出伪装的木马模块（图35）。发现木马病毒模块后，可以方便地卸载并删除。此外，用户还可以方便地管理网络连接端口、系统启动项目、内核模块、系统服务和驱动服务等内容，全面地检测出任何可疑的项目。



另外，工具箱中的“文件修复”可用于清除文件感染型病毒、恢复正常文件，“文件粉碎”工具则可彻底删除一些再生型和占用型的木马病毒文件。

2.保险箱+游戏桌面+密保助手，网游网银安全无忧

巨盾采用网游保险箱、游戏桌面和密保助手等多种方式，对网游与网银网购等项目进行了全面的保护。

网游保险箱与游戏桌面齐保网游安全

在巨盾中提供了网游保险箱的功能（图36），可以从进程保护、窗口保护和钩子保护等方面全面保护游戏，阻止木马进入游戏盗号。

在“保险箱”功能页中，点击“添加软件”按钮，在添加窗口中提供了常用软件如QQ和IE浏览器，以及各种网银和支付宝、易宝等网络交易平台的保护（图37）。用户也可以直接将其它程序图标拖动到窗口中，创建启动保护，或者点击“其它软件”按钮，指定要保护的游戏或网银等软件程序的路径，还可以设置启动参数与各种保护功能项目。添加完毕后，从保险箱中启动运行程序，即可对该网游或网银账号进行保护了。



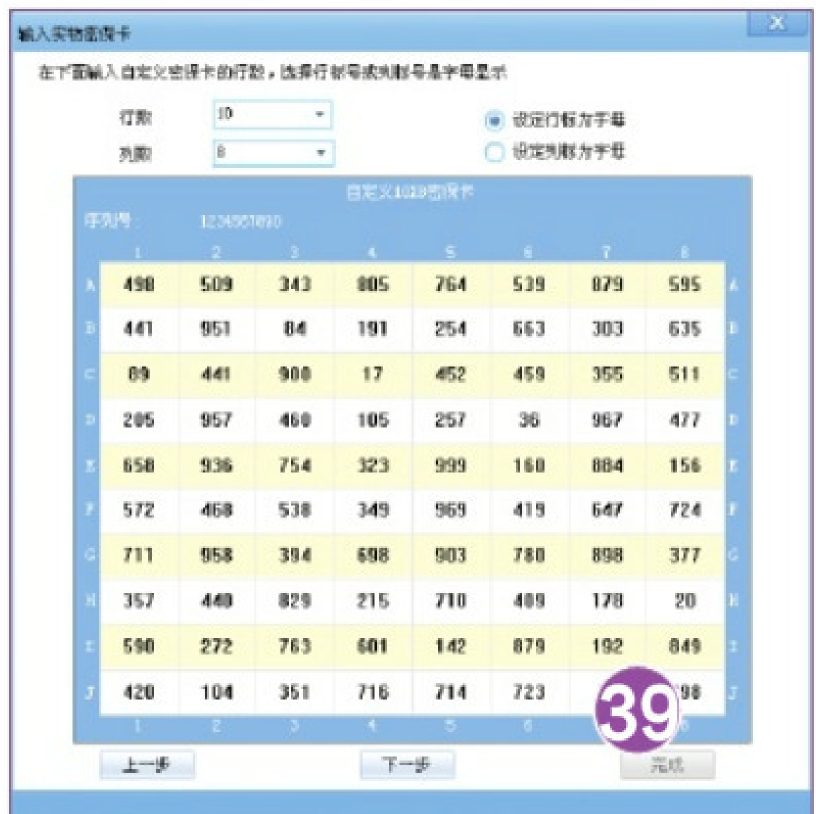
此外，在巨盾中还提供了游戏桌面功能，可从“工具箱→游戏桌面”选项中或按下快捷键“Ctrl+Shift+=”快捷键进入。

游戏桌面采用了独立的进程空间，在巨盾的驱动内核级保护之下，通过游戏桌面运行的任何游戏程序或网银网购程序，都可避免被木马窃取盗号。

找个助手加密密保卡

密保卡是保护网游程序和网银网购帐号交易的有效手段，但保密卡的保管和使用却非常麻烦。电子密保卡保存在电脑中，物理密保卡需要人工输入，两者都有可能被木马窃取密保信息，而且手工输入密保数据也非常麻烦。巨盾提供了一个实用的密保助手，可将我们的电子或物理密保卡保护起来，并且方便



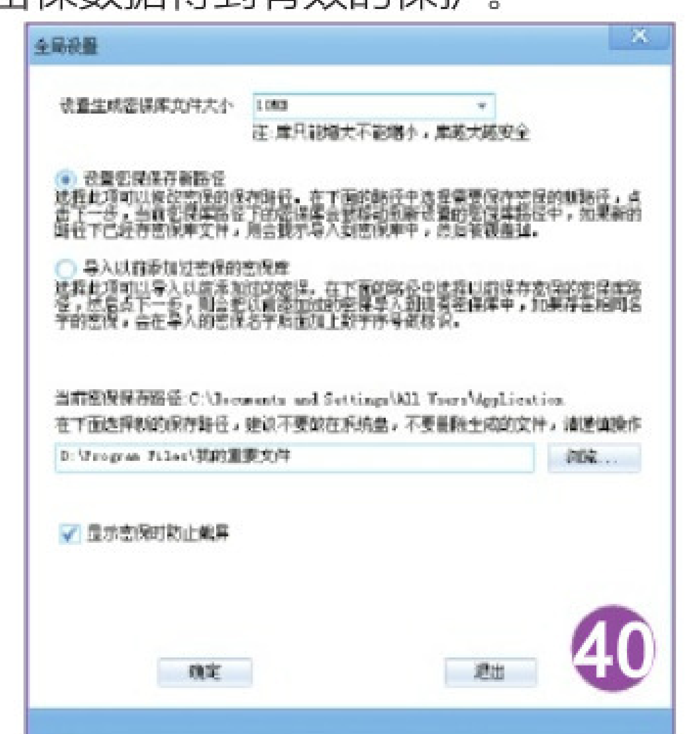


输入密保信息。

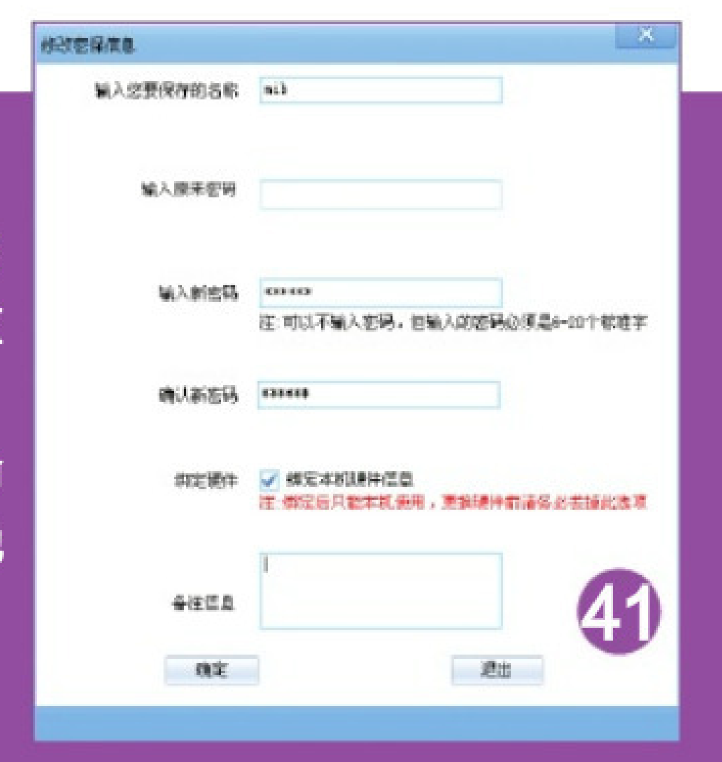
运行“工具箱→密保助手”，可直接将电子密保卡图片拖动到窗口中，自动完成添加。也可点击“添加密保卡”，在添加对话框中选择添加电子密保卡或物理密保卡（图38）。电子密保卡直接指定相应的文件即可，而物理密保卡则需要手工设置行和列数及对应的数据（图39）。

需要输入密保信息时，可在密保助手中运行密保卡，显示密保输入辅助框。将鼠标移动到对应的坐标上，点击即可显示相应的数据，其它坐标的密保信息是隐藏的，因此木马完全无法窃取到密保卡的数据。

添加到巨盾密保助手的密保卡数据是加密保存的，因此不用担心被远程木马窃取密保数据。此外，可以在“全局设置”中重新设置一下密保数据的保存路径，以免重装系统时数据丢失；并且最好勾选“显示密保时防止截屏”，这样可以阻止木马截屏窃取密保输入辅助框中的内容（图40），勾选此选项后，如果我们尝试使用截图软件截屏时，将会发现屏幕显示一片空白，无法截取到任何内容，密保数据得到有效的保护。



另外，为了防止密保助手保存的密保卡数据被非法窃取后导入使用，可以将密保数据与硬件绑定。在密保助手窗口中点击添加的某个密保卡下的“设置”按钮，打开设置对话框后可为此密保卡设置保护密码，并可勾选“绑定本机硬件”选项。这样即使盗号者窃取到了密保卡保存文件，也无法导入密保助手中使用。

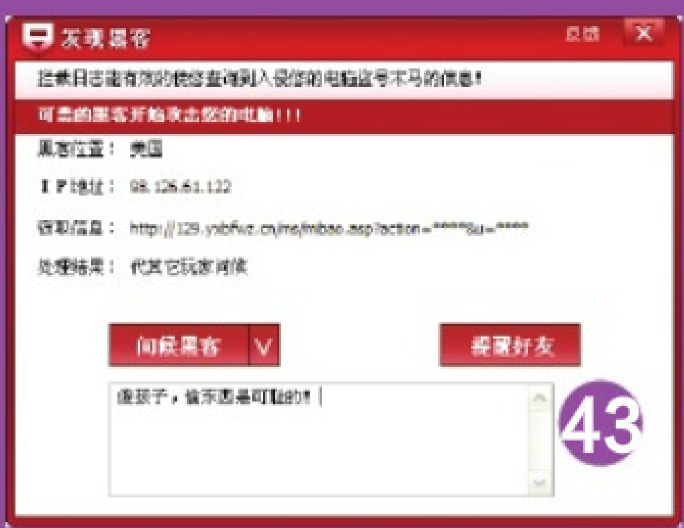


反击黑客盗号——巨盾拦拦

另外，在巨盾中也提供了一键清理垃圾与漏洞补丁更新工具。在巨盾的官网上，还提供了独立的漏洞补丁更新工具“巨盾补补”和专用于拦截木马盗号的“巨盾拦拦”（图41）。

世盾拦拦采用了独特的“木马陷阱”技术，在系统中的盗号木马窃取用户输入的账号密码时自动进行拦截，并弹出提示（图42）。用户可以查看黑客的IP地址和物理地址信息，以及接收盗号信息的网页木马链接。点击“问候黑客”，还可以发送自定义的话语到黑客的盗号信息采集网页，黑客不但无法窃取到账号内容，反而会接收到我们发过去的“问候”（图43）。





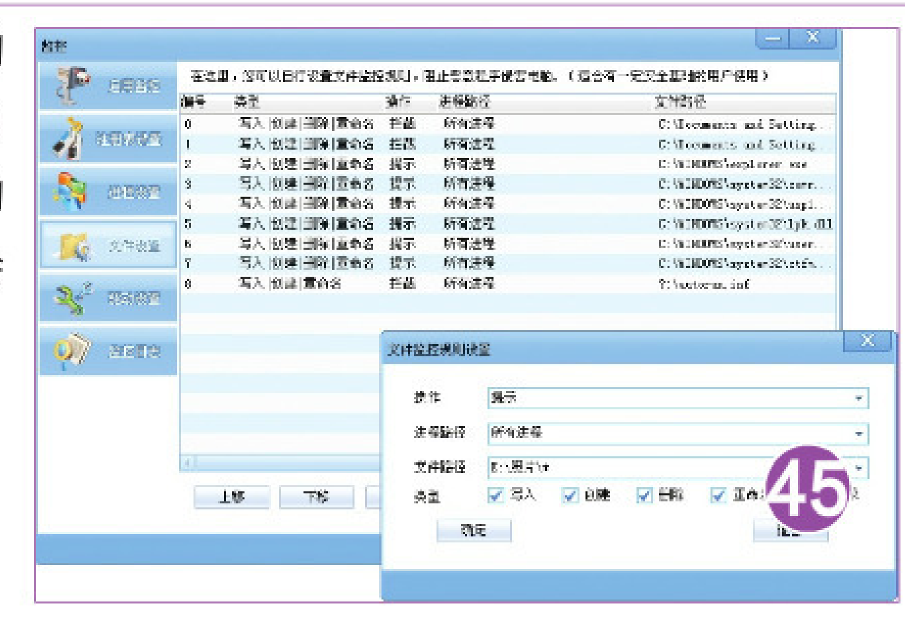
3.主动防御，安全监控

在巨盾中也提供了安全监控功能，采用主动防御方式，通过恶意网址监控、网页木马防御、注册表监控和进程监控等手段，全面保护电脑安全。

在巨盾的“工具箱”中选择“监控防护”，即可打开巨盾主动防御监控工具。在“启用监控”中选择开启监控项目，可以看到巨盾提供了恶意网址、网页木马、注册表、进程、文件、U盘和驱动多种监控项目（图44），全面地监控保护系统。



监控工具默认提供了通用的安全规则，我们也可以自定义添加要监控的注册表、文件或进程项目。例如在文件监控中可以添加新的监控目录，将自己的照片、工作文档等重要文件夹目录添加到监控项目中，并可设置监控的操作类型（图45）。开启监控后，任何试图访问和修改该文件夹的操作都会被拦截提示或禁止。



结语：放弃无谓的高大全，各取所需才合适——推荐给不同用户的国产360与QQ管家替代方案

上面介绍了几款网络安全工具，共同特点是功能精简、目的专一且效果明显，而不是像360安全卫士和QQ电脑管家一味地追求所谓的“全面保护”。我们可以根据自己的实际需要选择搭配，构建出最适合自己的安全防线。

适合普通用户的方案：

方案1：Windows清理助手（主）+360Amigo System Speedup（辅）

适合人群：已安装的杀毒软件与防火墙带有主动防御功能的用户

许多用户的电脑上本身已经安装了拥有主动防御功能的杀毒软件或防火墙，例如国内市面上常见的江民、瑞星等等。此类用户需要的是一些安全辅助工具，以查杀和防堵安全遗漏之处为重点。此套方案系统资源占用最少，而且防护效果也很好。

Windows清理助手是此套方案中的主力，这款软件最大的优点就是纯绿色无需安装，使用起来非常方便。Windows清理助手可以辅助已安装的杀毒软件查杀一些普通杀毒软件无法处理的木马病毒与流氓软件，并且可以针对已被病毒木马和流氓软件破坏的系统进行修复，尤其在杀毒软件与防火墙不能正常工作时，其修复功能往往可以很好地解决问题。Windows清理助手中还带有漏洞更新以及其它一些实用的工具，可以方便地更新系统漏洞补丁并作出优化。

360Amigo System Speedup则主要提供系统优化与垃圾清理功能，还可以利用影子系统保护模式避免感染木马病毒。

方案2：巨盾网游安全盾（主）+Windows清理助手（辅）

适合人群：杀毒软件与防火墙不带主动防御功能的用户

一些用户使用的是小红伞、AVG之类免费国外杀毒软件，虽然病毒查杀效果极佳，但由于免费版的限制而没有主动防御功能，在对付未知的木马病毒及流氓插件时往往力有未逮。

此时可选用巨盾网游安全盾，其内置的实时监控防护功能可以有效地弥补主动防御方面的缺陷，并且其内置的多款工具也能够满足不同用户的需要。而Windows清理助手则重点用于清除流氓软件与特殊的木马病毒，并可作为系统急救箱备用。

适合游戏玩家的方案：

方案1：360Amigo System Speedup（主）+IObit Security 360（辅）+巨盾拦拦（辅）+巨盾补补（辅）

适合人群：大部分游戏玩家

对于大部分游戏玩家来说，除了避免木马病毒盗号外，还要求尽量节省系统资源以利游戏运行。

在这套方案中，以360Amigo System Speedup的影子系统为主，随时保证系统干净无毒免受木马病毒侵害，同时可避免产生系统垃圾影响系统的运行效率。

IObit Security 360可手工扫描和实时防护阻止木马病毒进入系统并感染其它非系统分区的程序文件。IObit Security 360的查杀率较高，同时资源占用极低，非常适合担任此工作。巨盾拦拦是一道阻止盗号的有效防线，而巨盾补补则可以为系统打上安全补丁不留安全死角。

方案2：360Amigo System Speedup（主）+巨盾网游安全盾（主）+巨盾拦拦（辅）

适合人群：对安全要求比较高的游戏玩家

一些用户的电脑配置较高，手上的游戏账号非常珍贵，因此要求更高的系统安全性。

这套方案除了采用360Amigo System Speedup影子系统外，更用巨盾的主动防御功能加固影子，以防某些可穿透还原系统的病毒木马攻击。巨盾拦拦是拦截盗号的最后一道防线，3道防线足以全面保障系统安全。此外，在巨盾网游安全盾中内置的其它功能，如打补丁、游戏桌面等都是很不错的安全防护辅助。

适合网银网购爱好者的方案：

巨盾网游安全盾（主）+360Amigo System Speedup（辅）+巨盾拦拦（辅）+Windows清理助手（辅）

与第2套游戏玩家方案相似，网银网购用户不像一般游戏玩家那样常常耗尽系统资源，采用这套方案不仅可以有效地防止网银盗号，而且还可利用巨盾网游安全盾的恶意网站监控和网页木马监控，防范网络钓鱼欺诈攻击。

之所以加上了Windows清理助手，是因为网银网购用户可能不会像游戏玩家那样频繁地恢复系统，因此需要Windows清理助手作为急救箱。P

在如今这个供求关系决定产品研发的市场化经济时代，创意的实际价值往往取决于是否可以吸引消费者的注意力进而来创造市场。虽然这种充满金钱味道的价值观很容易让人产生“贪得无厌的拜金主义”的固定印象，不过话又说回来，商业化的创意虽然不乏纯属噱头性质的“人傻钱多速来”例子，但值得欣赏的优秀创意同样也不在少数。

今天就让我们来换换口味，一起来瞧瞧这些水准不一的商业化创意设计吧。

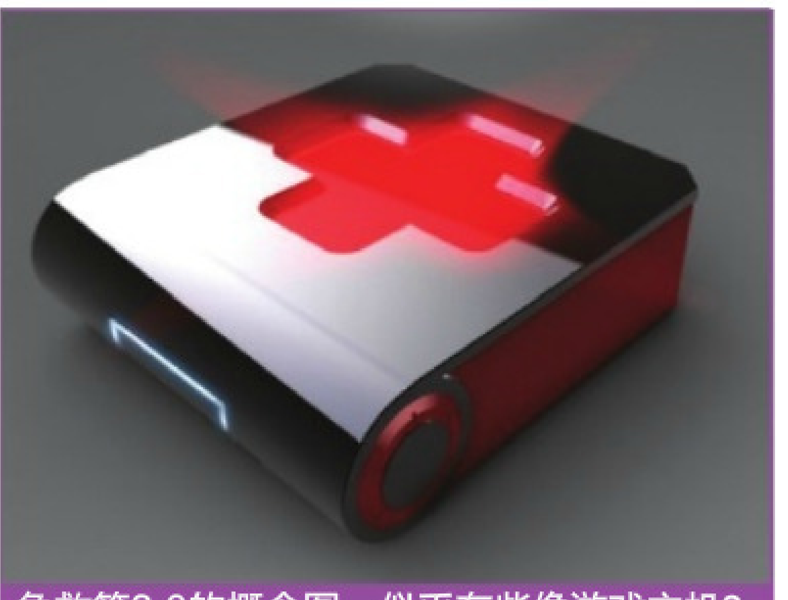
——坏香橙



■北京 坏香橙

1.诊断、自助与呼救，一本满足！——急救箱2.0

对于认真阅读过去年10月下那期杂志的朋友们来说，“生存狂”肯定不会是个陌生的名词。要想概括这些偏执狂人群的基本理念，一句“天塌下来没人顶”想必足矣。不过，虽然这种杞人忧天的居安思危心态看上去除了搞笑以外基本没啥实际意义，不过对于向来擅长捕捉灵感升华为创意的设计师来说，从这些偏执狂的行为与思路上同样可以找到值得发掘的卖点，这款号称2.0技术时代产物的新型急救箱就是代表之一。


急救箱2.0的概念图，似乎有些像游戏主机？

从外观来看，这款形似壁挂式冰箱的急救装置除了外壳上标有一枚醒目的红十字之外，似乎并没有什么值得关注的亮点。但实际上，这枚十分显眼的标志不仅拥有警示灯的效果，其本质上更是一片功能强大的触摸面板。利用物联网技术提供的网络，突发急症的患者可以直接通过这块触摸控制板与最近的医院取得联系，除此之外，在等待救护车抵达的同时，意识清醒的病患或者周围的协助者还可以根据触摸板上显示的提示内容进行自助式的紧急处置，从而在最大程度上赢得获救的时机。



触摸操作的急救指导。

当然，以上内容在目前来说也仅仅是设计师笔下的构想而已，从技术角度来看要想化作现实还需等待时日。不过，真要化作实物的话触摸面板的造型估计会被重新设计吧，毕竟红新月的图案形状与面积似乎很难满足实际需求，相比之下红水晶标志的问题倒是不大。


当然，药箱的功能还是必不可少的。

这款急救箱的设计小组为Cold Wall Studio。信息链接：

http://www.hometone.com/entry/saving-lives-with-cold-wall-studios-first-aid-20/



2.少侠，上课时不要擦枪走火！——黑4系列笔记本

新年，某某电脑公司的老板对着员工振振有词地夸下海口：好好干，今年干得好，年末人人都能领到笔记本！于是众多手下兢兢业业地整整苦干了一年，到了年底，老板果然实现了承诺——所有任劳任怨的一线员工都收到了一本货真价实的笔记本——那种批发价大约两块一本的大单线作业本。

就在不久前，当我依旧从事着电脑售后这份钱少事多没前途的工作时，上面这个一点都不好笑的冷笑话便是在茶余饭后的时候经常聊起的谈资之一。当然，笑话归笑话，即便在这个电脑文字处理已成为文案工作主流内容的科技时代，传统的钢笔、铅笔与纸质记事本依旧存在着为数不少的拥护者。不过，对于我们的读者大众来说，诸如“防弹墨水”与“笔尖触感”一类的话题想必也不会有多少人感兴趣，相比之下，封面设计是否与众不同拉风十足才是真正值得我们关注的卖点，没错，名为“黑4”的系列笔记本便是为了满足这种需求而诞生的。

从外观来看，这个笔记本系列最鲜明的特色就是浮雕风格的封面图案造型。虽然这种设计似乎会给叠放收藏工作造成不少困扰，不过回头再想想这种封面带来的引人注目效果，收纳方面的麻烦简直不值一提。除了封

面之外，笔记本扉页与内页的设计同样与传统产品略有不同，虽然在我看来无论是网格还是“无一物”的空白页都很有故弄玄虚的意味，不过……这种东西的卖点难道不就是封面么？欣然购买的顾客真会有人在意内页的设计么？

顺带一提，尽管看上去不靠谱程度和上面的触摸屏急救箱差不多，但这个笔记本系列的确是化为实物开始销售的正式商品。另外，从系列名称不难看出，这个系列的设计者应该是华人——没错，完成这个创意并且顺利上市贩卖的是来自台湾省的天晴工作室，在规模较大的在线购物网站也不难找到代购的商家，当然价格不菲就是了。

官方网站：
http://www.awmcorps.com/afterain/brand/afterain_black4.html



概念宣传图之一，设计重点根本不在于记录笔记的笔记本


概念宣传图之二，实际使用方式与卖点演示



包装示例图之一，说实话，这东西还是放在包装里的时候比较顺眼。

3.人傻，钱多，速来！
——笑论日式商品的包装噱头

最近，一家制造销售各种电子产品的日本企业推出了一款外观设计颇为不俗的——计算器。和常理中“使用可爱风格的卡通人物来提升包装宣传效果”的思路不同，这款计算器虽然同样使用了动漫人物作为主题卖点，但选择的形象代言人却是著名青年漫画“岛耕作系列”中的主角——摸爬滚打奋斗拼搏几十年终于爬到董事长地位的职场老油条岛耕作。当然，如果你自诩身为宅男对这个上班族不感兴趣的话，那么这家企业同样贴心地提供了另外两种包装主题——对于资历较浅的宅男而言，人气旺盛但除了角色可爱之外基本上没啥卖点的《轻音社》恐怕会吸引不少目光，而对于资历较深的宅男来说，还有什么主题会比《新世纪福音战士》这部经典作品更容易成为自己关注的焦点呢？

什么？你说这恐怕不过是三流小厂商无米下锅临时想出来的捞钱策略？我的朋友，如果你的抱有这种想法的话，我只能很遗憾地说上一句“你便是估不到日企的下限吖！”事实上，推出这3款明目张胆纯属捞钱产品的企业绝不是什么小打小闹的山寨小公司，而是大名鼎鼎的Sharp——没错，便是那曾经推出过SH-06A NERV docomo这种堂而皇之压榨御宅族钱包产品的夏普公司。正所谓食髓知味，在利用这款替换过主题并在外型上略加修整售价便猛增一倍不止（而且在日本以外的地区还不一定能用……）的限定版手机大捞一笔之后，秉承着“百尺竿头更进一步”以及“人傻，钱多，速来”商场古训的这家公司又能干出些什么事，大家想必心知肚明。

产品页面：
http://www.sharp.co.jp/corporate/news/110217-a.html



这部片子的威名恐怕不用我再提了吧



这种配色，难道是情侣套装不成？



适合不同职位等级的不同造型……不过真会有人买这个？



■四川 宏安

免费U盘，在线存储

主页：http://k.wps.cn/

快盘是金山公司出品的云存储应用服务，安全稳定，简单易用，功能与国外的DropBox以及微软提供的LiveMesh类似。快盘拥有网络同步、备份和共享等功能，可实现高强度的文件加密传输，连续、实时的数据备份，保障文档安全；支持服务器多重、多地点备份，以



防系统崩溃造成数据丢失；支持文件夹共享，可以允许朋友访问多个文档或子文件夹，并设置文档的编辑权限。目前，快盘已支持PC、iPad、iPhone、Android等多种平台，用户可以随时随地查看文件，并将文件自动同步到电脑、手机或web等位置上，确保随时访问最新的文件。

网页版的快盘使用简单方便，默认空间大小为1GB，注册即可免费将容量升级为5.6GB。如果用户认为快盘U盘级别的空间不够用，可考虑尝试最新推出、正处于测试阶段的“T盘”，号称能提供1024GB的空间，可以更好地满足用户大容量的存储需求。

点评：如今的在线存储工具数量繁多，金山快盘是其中性能不错的一款，而金山T盘更是进一步将在线存储容量升级进入了TB级时代，值得关注。

享受便利，在线图表制作

主页：http://chartgizmo.com/



ChartGizmo是一款不错的在线图表绘制服务，用户只需填入必要的数据，即可方便地生成自己需要的图表。如果对使用办公软件绘制图表不算在行，那么不妨来试试这项服务，最重要的是，这一切都是完全免费的。

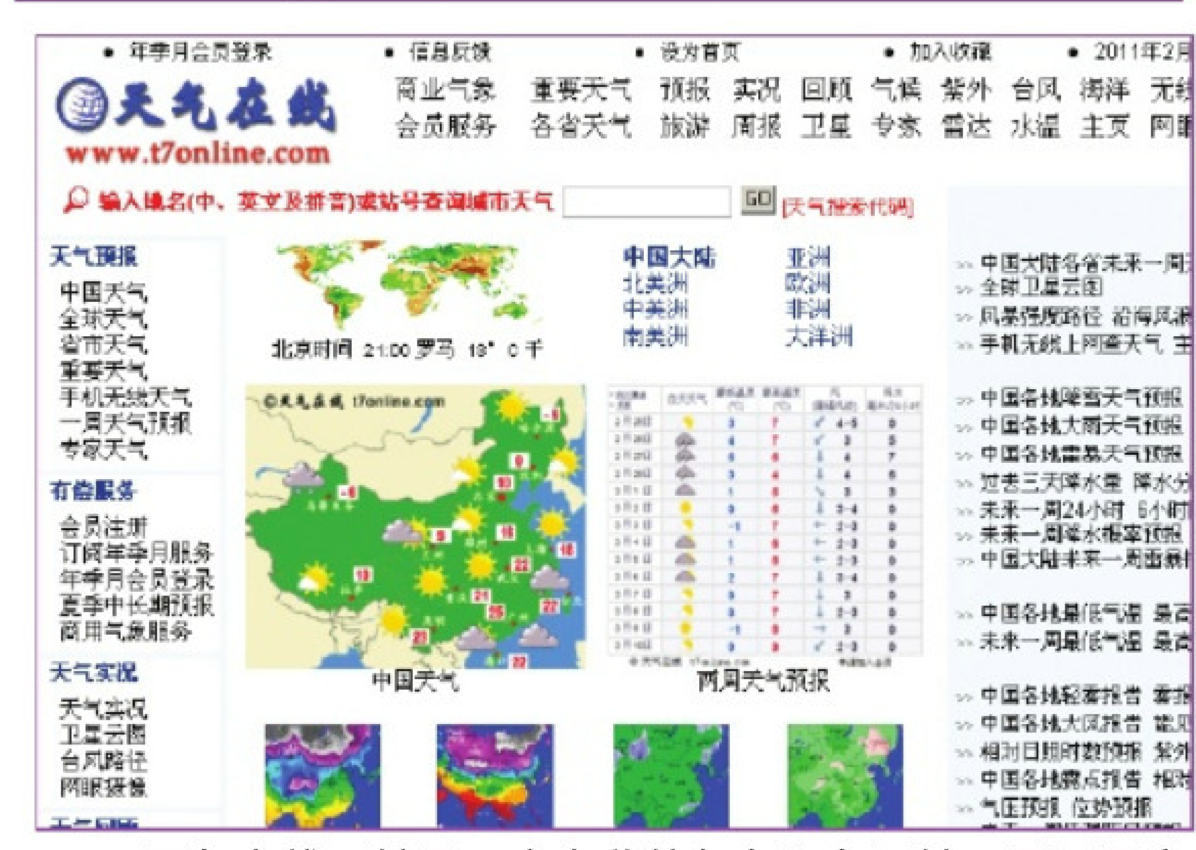
ChartGizmo可以很轻松地将用户的数据导入自己的系统，支持条形柱、圆环、圆形等不同形状的图表，支持静态、动态、JavaScript等多种图表输出方式，几乎可以满足任何领域的应用需要。用户可以自定义图表的标题、注释，图表的文字、颜色同样可以自由设置。除此之外，ChartGizmo不但能够绘制用户需要的图表，还能自动生成嵌入网页的代码，可直接应用于网络环境。

点评：有了ChartGizmo，你可以为自己的网站、博客或社交网络创建个人资料图表，对于需要快速创建可视化数据图表的朋友来说更为有用。

出行好伴侣，在线天气预报



主页：http://www.t7online.com/



天气在线网站是一家专业的气象服务网站，属于国内最早提供互联网商业气象信息服务的机构之一，其专家天气图和免费的一周天气预报为中国各地基层气象台站和水文部门制作天气、水文预报提供了重要的参考依据。天气在线提供了全球14 000多个城市和地区的天气信息，其中包括国内近2500个县、市长达14天的天气预报。此外，天气在线还向用户提供全球5000多个站点的天气实况资料、气候资料和历史天气资料。卫星云图、雷达图、闪电图、水温、海洋气象和风暴信息等内容也是应有尽有。

点评：值得信赖的天气预报网站，可为用户提供许多个性化的气象信息服务，如定点定时的历史气象资料、特殊的气象预报服务等等，是方便出行的好帮手。

变身整蛊专家
在局域网发动愚人节“世界大战”

□贵州 冰河洗剑

声明

文中涉及的软件可能会导致局域网出现混乱，并给初级用户带来困惑。此外，不恰当使用也许会对人际关系造成损害，敬请各位读者使用时应遵守国家相关法律与人际交往规范，本刊对意外使用这些软件造成的损失概不负责，亦不承担任何法律责任。

关键字：局域网 愚人节

编者按：各位读到这篇文章时，马上又要为西方传统节日“愚人节”备战了，小编特意准备了这篇文章，希望大家提前预习，在愚人节当天有冤的报冤，有仇的报仇吧！

每年愚人节，人们往往想尽各种招数，与亲朋好友开些无伤大雅的玩笑，各种整蛊手段层出不穷。不过现在大多数人已经对愚人节免疫了，对当天发生的各种意外或惊喜或淡然视之，想用一般手段戏弄他们已难上加难。不过对这我们这些计算机玩家来说，这不是大问题。

我们知道，在以前针对操作系统的整蛊手段比较有限，比如开机假蓝屏、鼠标左右键颠倒、混乱的桌面等玩笑程序早已过时，于是某个“别有用心”的人学会了用局域网技术捉弄好友，让我们看看他是怎么做的……

一、试探性的捉弄，IP冲突弹窗骚扰

愚人节这天，局域网中的某位对计算机技术比较精通的坏蛋，处心积虑地策划了一次全新的整蛊战争。为了不被局域网中大多数用户注意并揭穿，他决定先从戏弄单个目标开始，拉开这次特殊愚人节的大幕。

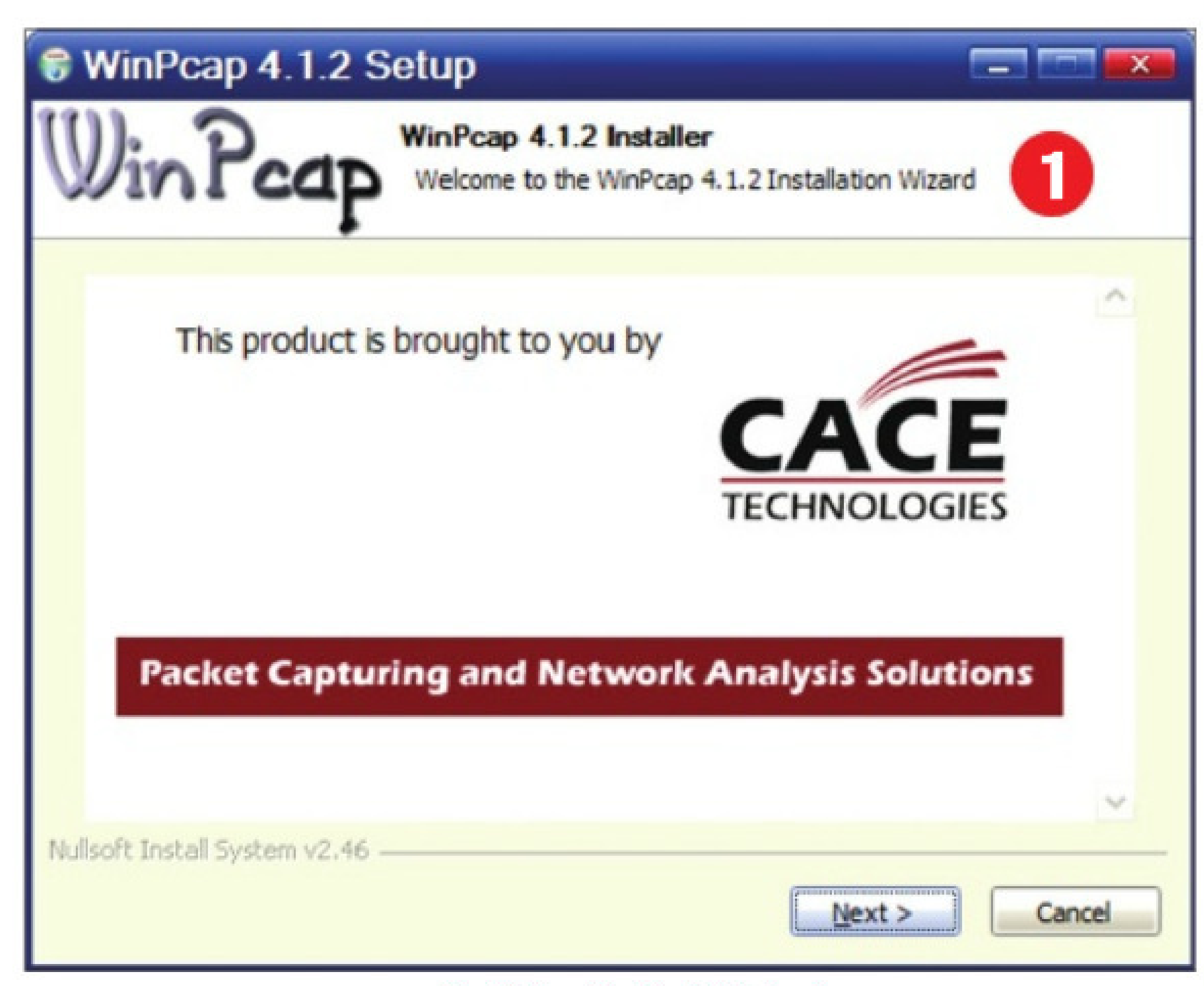
1.戏弄前的准备，安装WinPacap

要想在局域网中实现各种恶搞，多数都要利用WinPcap工具调节网络通信，因此首先需要下载并安装它。

WinPcap有多个版本，截稿时最新的为4.1.2版。但要注意的是，不同网络程序需要使用不同的版本，许多工具中更自带了相应的安装程序，一般按照程序向导提示，一步步点击即可完成，无需做特殊设置（图1）。

小提示：

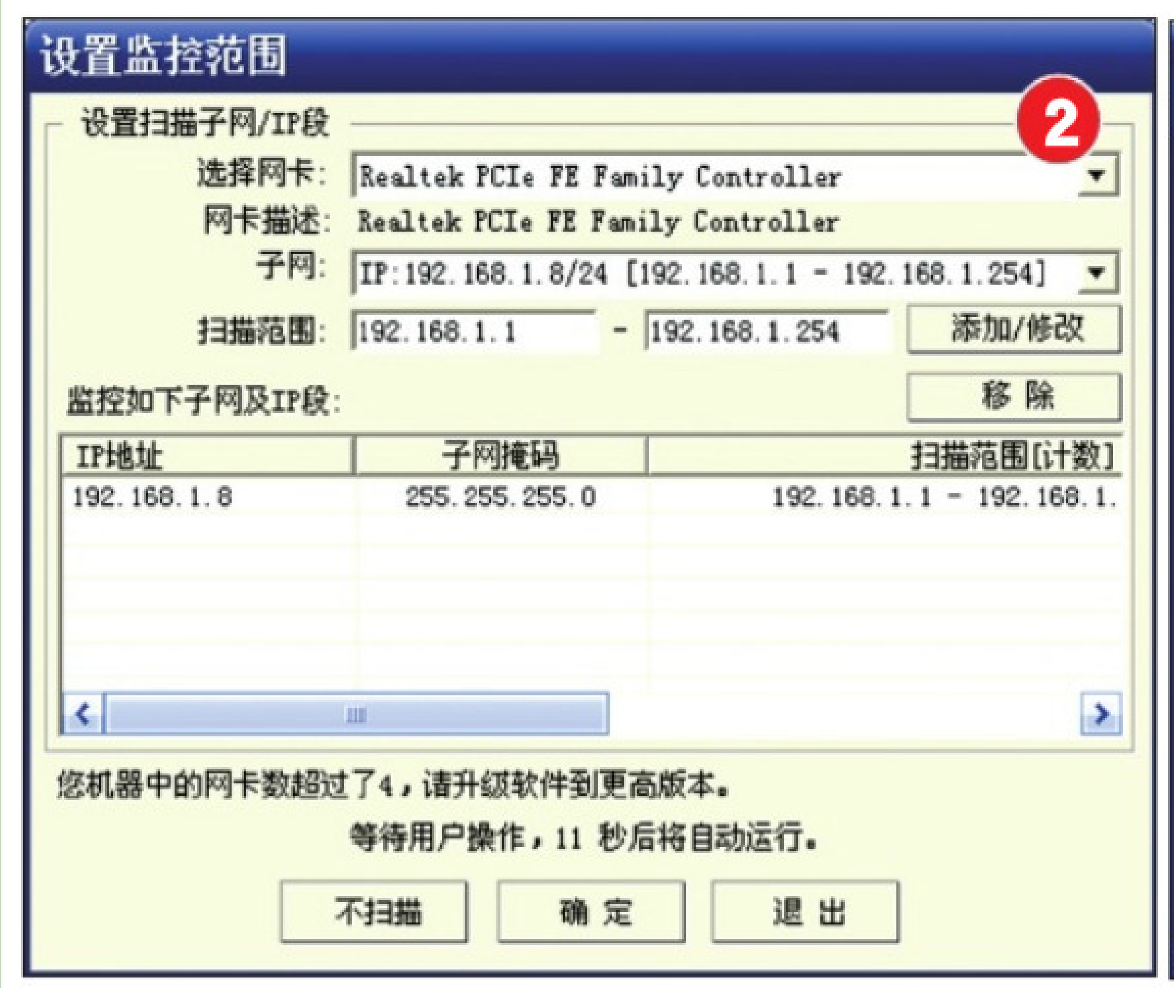
WinPcap（Windows Packet Capture）是Windows平台下一个免费、公共的网络访问系统。这个项目开发的目的在于为Win32应用程序提供访问网络底层的能力。简单地说，通过使用WinPcap，程序可以从底层访问网络，获得更高级别的网络控制权限。



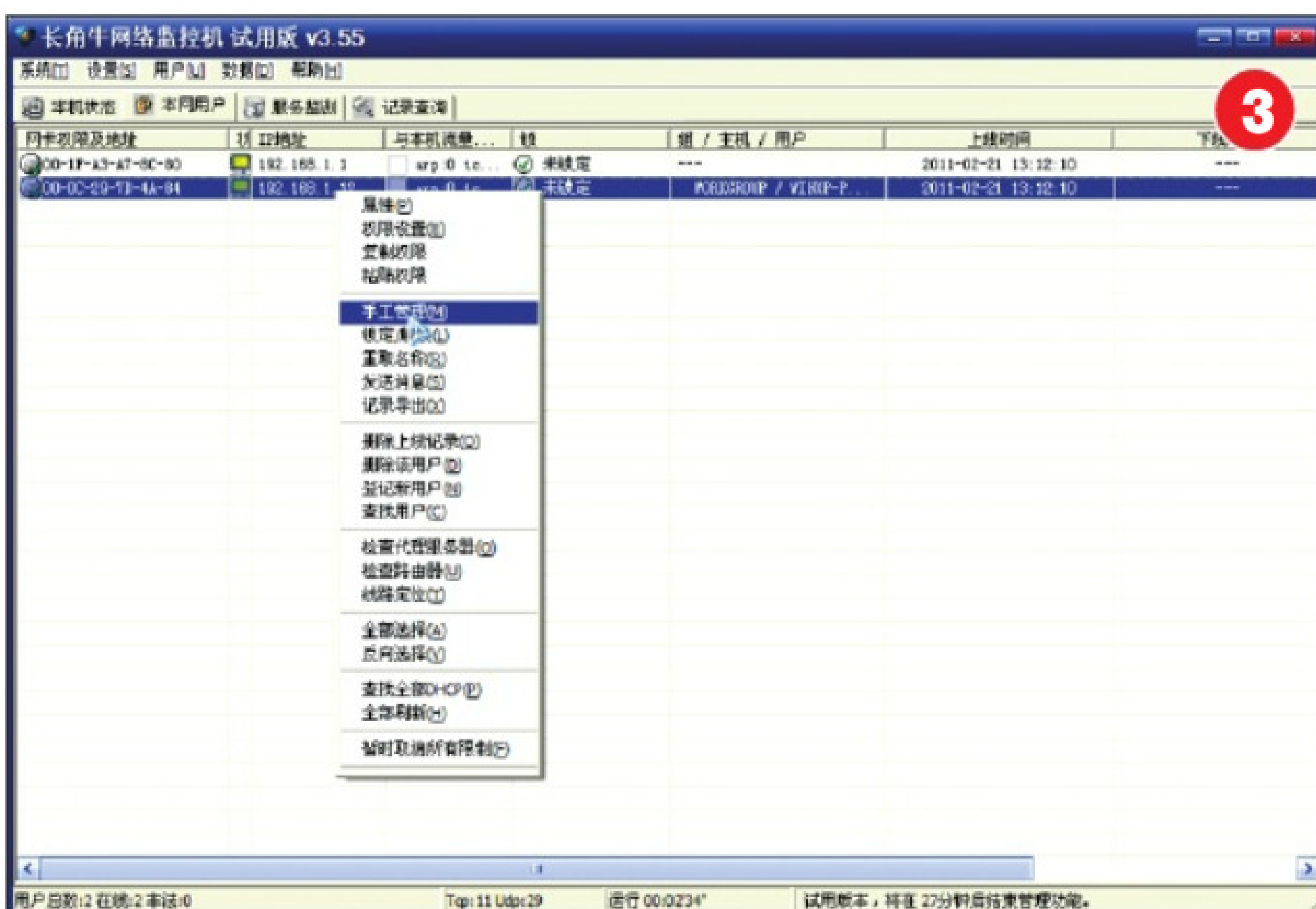
一路“Next”的安装方式

2.IP冲突，来自“长角牛”的吼叫

整蛊者使用了一个叫作“长角牛网络监控机Netrobocop v3.55”的程序进行攻击捉弄。启动它后，首先要进行设置，软件通常会自动检测本机网卡和网络情况，自动完成扫描范围的设定，用户也可手工修改或添加监控的子网及IP段（**图2**）。点击“确定”按钮，打开软件主界面，软件会自动扫描局域网中所有在线计算机，然后显示对应的IP地址、网卡物理地址、主机名等信息（**图3**）。



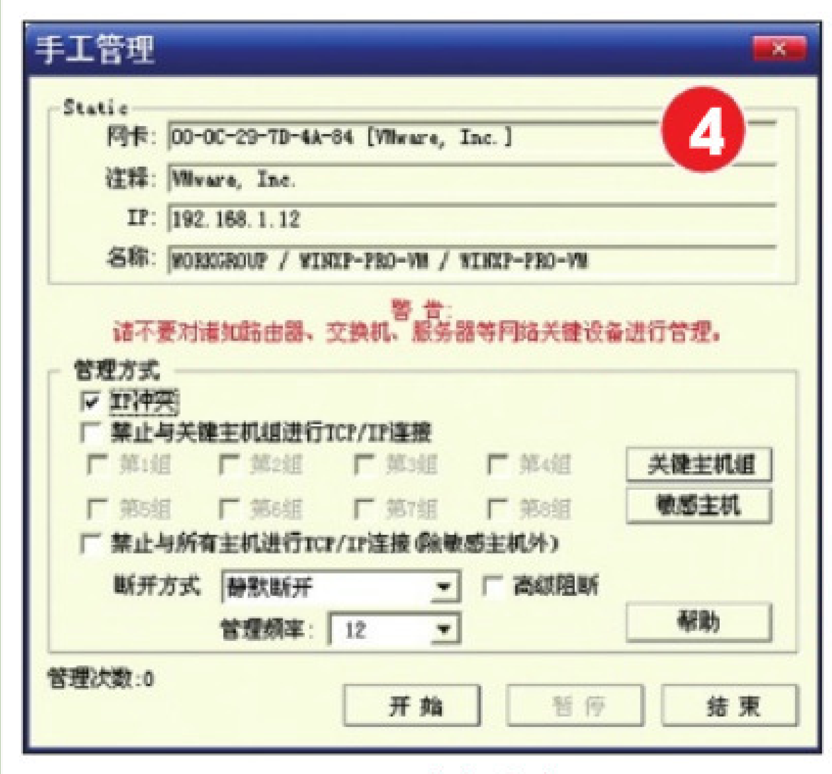
自动检测设置网络参数



右键点选目标，然后选择“手工管理”

右键点击要戏弄的某IP地址电脑主机，在弹出菜单中选择“手工管理”，打开手工管理对话框，勾选“IP冲突”，再点击“开始”按钮即可（**图4**）。

被捉弄人的电脑桌面上，将会弹出“IP地址与网络上的其他系统有冲突”的提示（**图5**），关闭后还会不断地自动弹出，虽然可以正常连接局域网和Internet，但是不断弹出的错误信息实在太烦人了！



设置IP冲突攻击

5

Windows - 系统错误

IP 地址与网络上的其他系统有冲突。

system32 网络连接 12:37

被捉弄的电脑上疯狂地弹出IP冲突提示



二、不堪骚扰，反击IP冲突者

电脑桌面上不断地弹出IP冲突错误提示，可能是局域网中其他计算机与本机使用了相同IP地址，所以造成了冲突。于是被戏弄的用户主动修改了本机IP地址，可是没过多久，新的IP地址又弹出了冲突提示，不断更换IP反复如此，所以他终于意识到自己被别人用软件捉弄了。

因为没有局域网路由器的管理权限，无奈之下想起了一个过去比较有名的局域网管理工具“网络执法官”。“网络执法官”现已改名为“长角牛网络监控机”——被捉弄的电脑用户万万没想到，恶搞的坏蛋正是用这个工具来控制自己的。

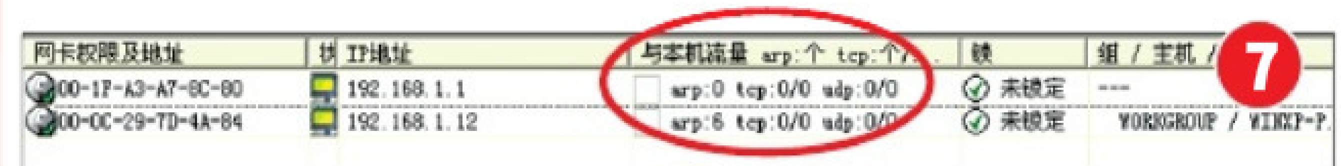
执行软件后，点击菜单“设置→主机保护”命令，打开主机保护对话框。将自己的IP地址和对应MAC地址添加到其中，并勾选“保护自身”和“保护全网”选项（**图6**）。确定后就可保护自己免受IP冲突骚扰了。



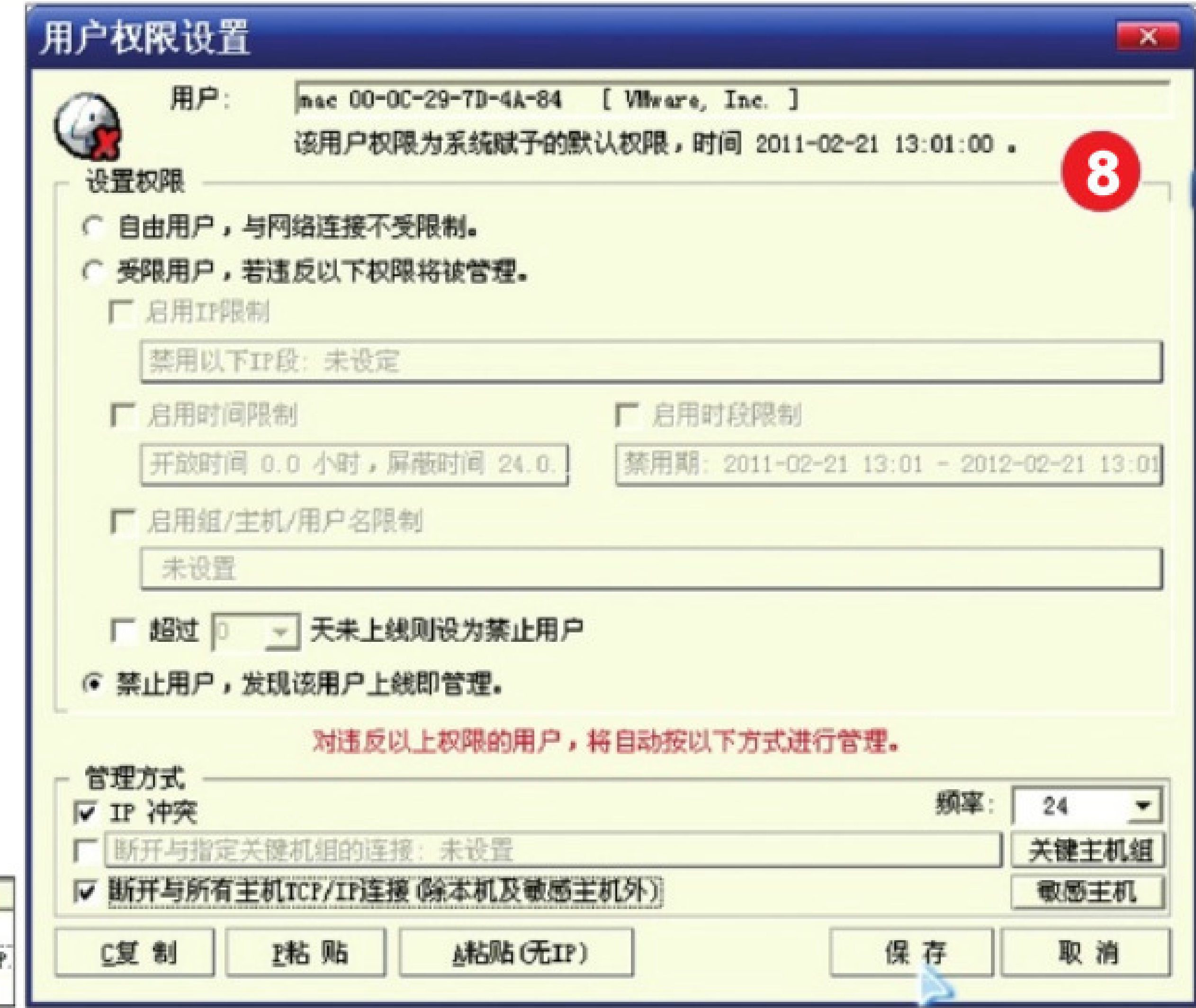
添加保护本机

另外，在软件的窗口列表中，发现有一个IP地址的流量不正常，在“与本机流量ARP”栏中，可看到显示的ARP数量为6（图7）。可知该主机向本机发送了ARP包，IP冲突正是属于ARP欺骗中的一种，正常的IP地址一般是不会向局域网中的其他同级别主机发送多个ARP数据包的，因此一定是该主机向自己发动了攻击！

于是右键点击该IP，在弹出菜单中选择“用户权限设置”，设置该主机为“禁止用户，发现用户上网即管理”，并“禁止与所有主机的TCP/IP连接”（图8），这样就可以禁止该IP的主机连接网络了。同时勾选了“IP冲突”，使用IP冲突攻击反击此人，让他也尝尝被戏弄的滋味！另外，在右键菜单中使用“解锁/锁定”功能，将该主机锁定禁止，阻止与所有主机的连接。



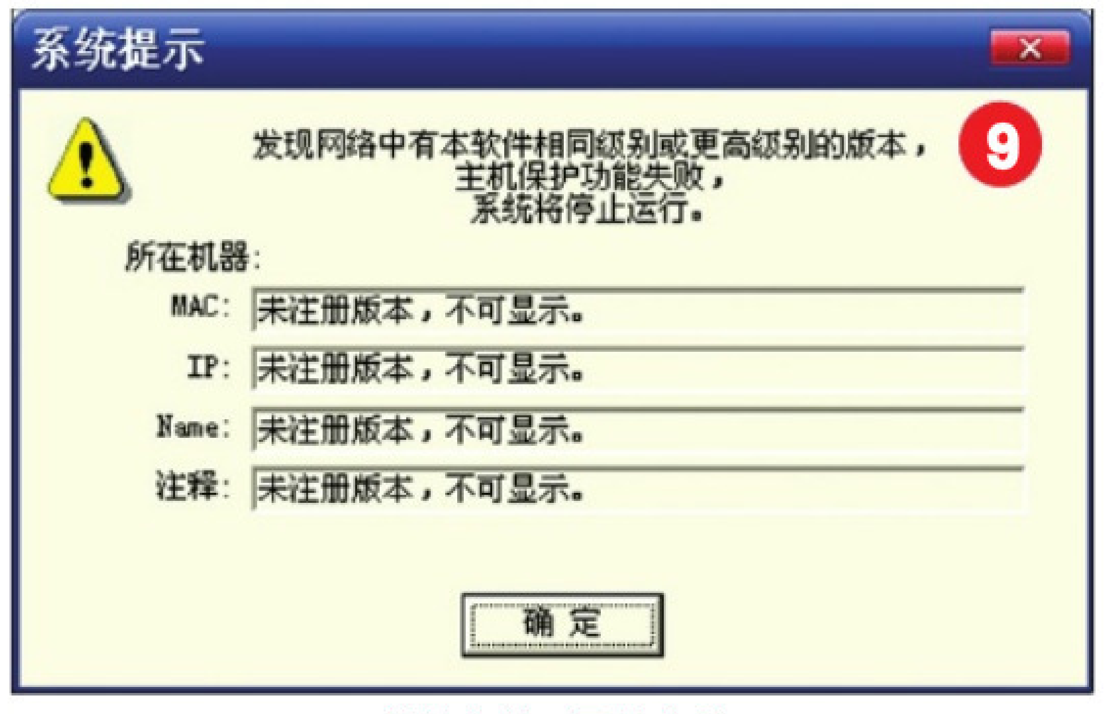
查看与本机的ARP流量关系



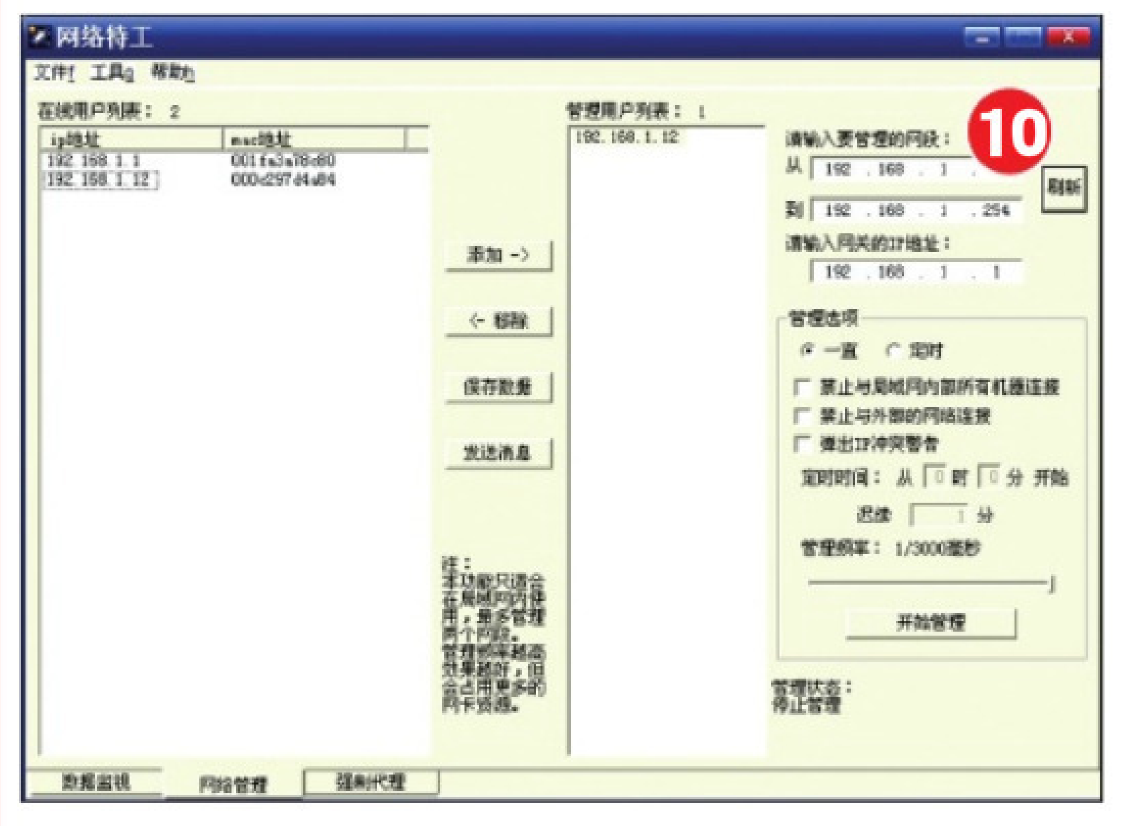
反击攻击者

三、换种方式整蛊，“网络特工”登场





软件失效，恶搞失败



局域网中2个在线用户的状态

其实在反击者执行“长角牛网络监控机”时，整蛊者电脑上的该软件已被禁止运行了（图9）。同时整蛊者也尝到了被反击的滋味，想不到捉弄人却反被人捉弄了，看来得让对方尝点更厉害的手段。

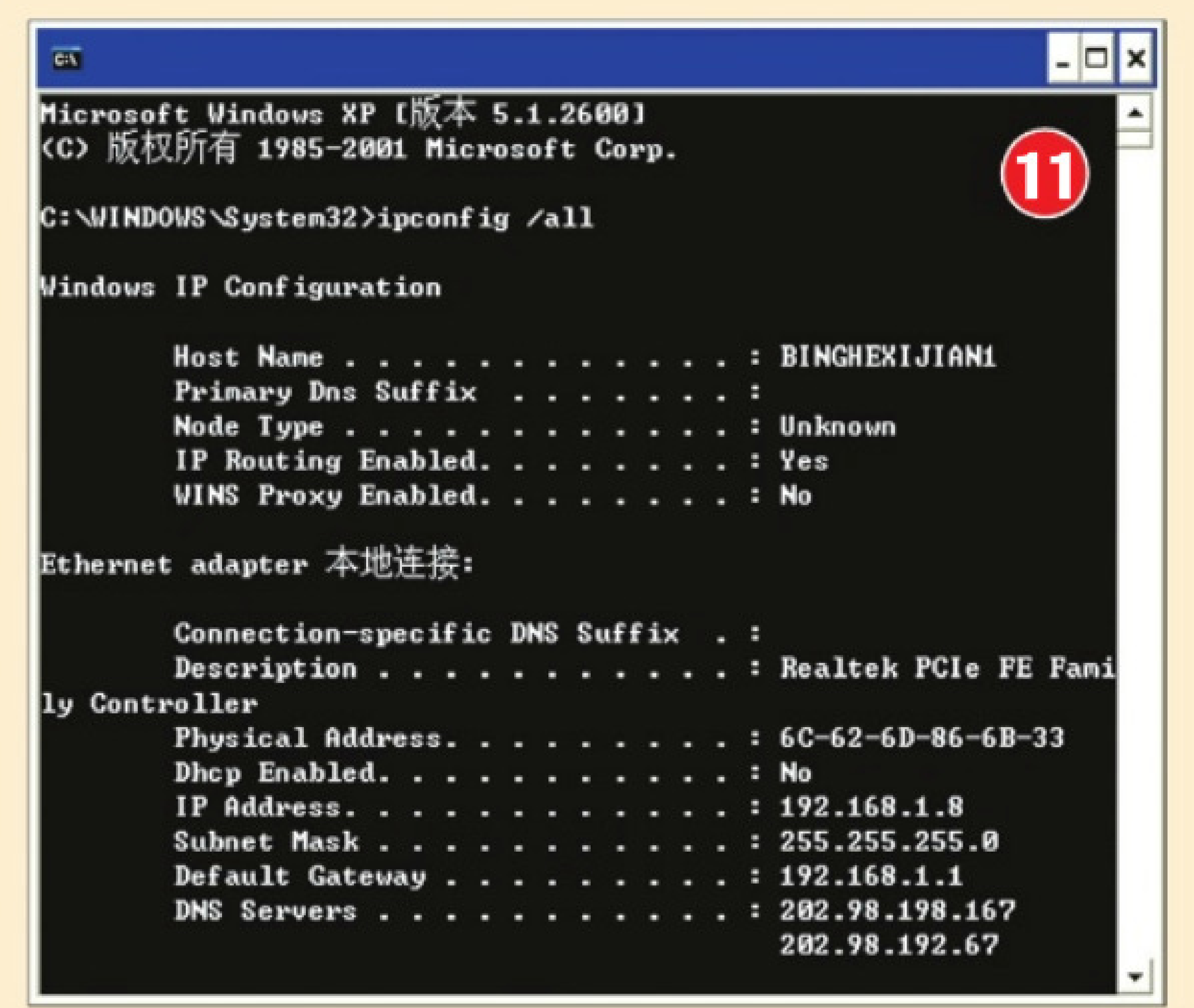
整蛊者更改了自己的IP地址后，下载了一个叫作“网络特工NetSpy v1.9”的程序，点击切换到程序界面下方的“网络管理”选项卡。

在“请输入要管理的网段”中填入当前局域网所使用的IP段，默认是192.168.1.1～192.168.1.255，用户可根据具体IP段进行修改，如果你的IP地址是192.168.0.X，则可输入自己所在的网段（192.168.0.1～192.168.0.255）。下一步是输入网关的IP地址，默认为“192.168.1.1”，我们也可以从本地连接的状态中找到网关。点击“网路特工”主界面中的“刷新”，在左边的“在线用户列表”中就可看到当前局域网中的所有在线用户的IP地址和MAC地址（图10）。

小提示：如何查看局域网网段与网关IP地址

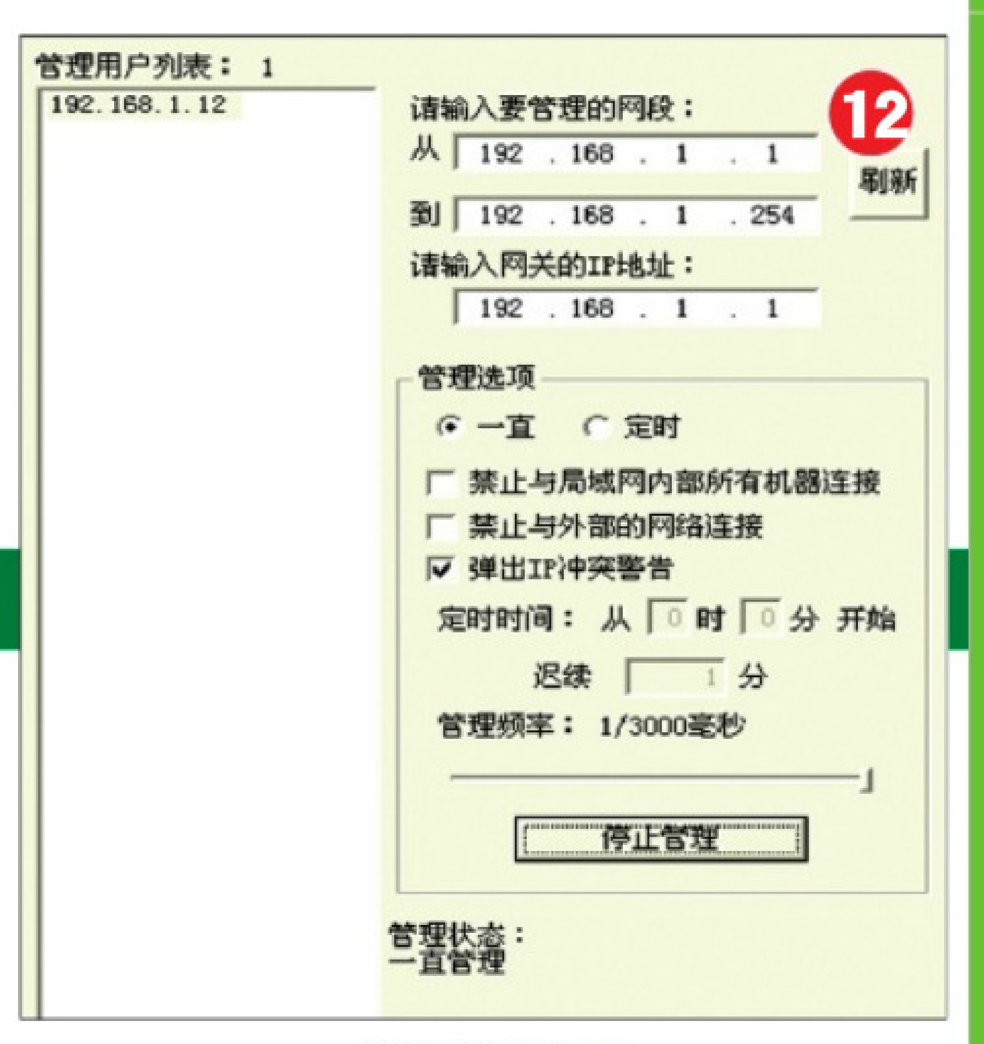
点击“开始→运行”，输入“cmd”，回车后打开命令提示符窗口。在命令窗口中输入命令：ipconfig /all

回车执行后，可以看到返回数据中“IP Address”和“Default Gateway”即为本机和网关的IP地址（图11）。这里可以看到本机IP地址为192.168.1.8，子网掩码为255.255.255.0，因此可知当前所在局域网所使用的网段为192.168.1.1～192.168.1.255。



本地连接状态

选择“在线列表”中那台要捉弄的电脑IP地址，再点击“添加”按钮将其加入到“管理用户列表”中（图12）。在“管理选项”组中勾选“一直”选项，在下方的网络管理项目中，勾选“弹出IP冲突警告”。点击“开始管理”按钮，即可捉弄指定IP地址的电脑用户了。如果该用户更改了IP地址，可以再次点击“刷新”按钮，找到新的IP地址，再将其加入管理列表，程序会继续自动进行之前的设定了。



实施IP攻击捉弄

四、无奈之举，绑定IP阻攻击

才安静了一会儿，想不到又反复的弹出IP冲突提示，被捉弄的电脑用户打开了“长角牛网络监控机”，在主机监控列表中看到有一台主机正在实施ARP欺骗（图13）。这台主机使用的IP地址正是本机的，这就是造成IP冲突的原因。于是将这台主机禁止锁定并同时使用IP冲突攻击反击该IP。

网卡权限及地址	状态	IP地址	与本机流量 arp:个 tcp:个/字节 u...
00-1F-A3-A7-8C-80	正常在线	192.168.1.1	arp:0 tcp:0/0 udp:0/0
00-0C-29-7D-4A-84	正常在线	192.168.1.12	arp:0 tcp:0/0 udp:0/0
00-09-12-A6-B2-C3	正在施行ARP欺骗，未被封锁	192.168.1.9	arp:198 tcp:0/0 udp:0/0

13

发现一台主机正在实施ARP欺骗

可是启用了锁定功能后，IP冲突攻击依然源源不断地弹出，为什么保护功能失效了呢？被捉弄的电脑用户怎么也想不明白。其实原因在于，经过“网络特工”的IP冲突攻击后，“长角牛网络监控机”的主机保护功能失效了，因为网络特工的IP冲突攻击采用了与其不同的方式，超过了“长牛角”的管辖范围。于是气愤之下，被捉弄者想揪出这个攻击者。

查看到这台主机的IP和MAC地址，因为IP地址与本机相同，显然它是伪造的，无法查看到攻击者来源，只有从MAC地址入手了。被捉弄的用户联系到了网络管理员，在路由器端实行了MAC地址限制，禁止这张网卡连接网络。可IP冲突攻击依然没有停止，无奈之下，只好在路由器端绑定了自己的IP和MAC地址，这样才暂时阻断了IP冲突的攻击。

小提示：“网络特工”的IP冲突攻击原理

“长角牛网络监控机”进行IP冲突攻击，其原理是利用更新ARP缓存，将自己的IP地址伪造成指定电脑的IP地址，并不断向网关发送伪造的IP地址信息，从而盗用他人的IP地址。由于同时有两台主机拥有相同的IP地址，因此造成被攻击主机上出现IP地址重复冲突报警。

然而“网络特工”的IP冲突攻击方式不同，采用了ARP欺骗的手段，伪装自己IP地址的同时，将自己的MAC地址也进行伪造。由于采用了虚假的MAC地址，所以像“长角牛网络监控机”之类的一般网络维护管理软件，根本无法查看到攻击者真正的MAC地址来源，自然无法进一步禁止。

五、整蛊升级，ARP流量攻击

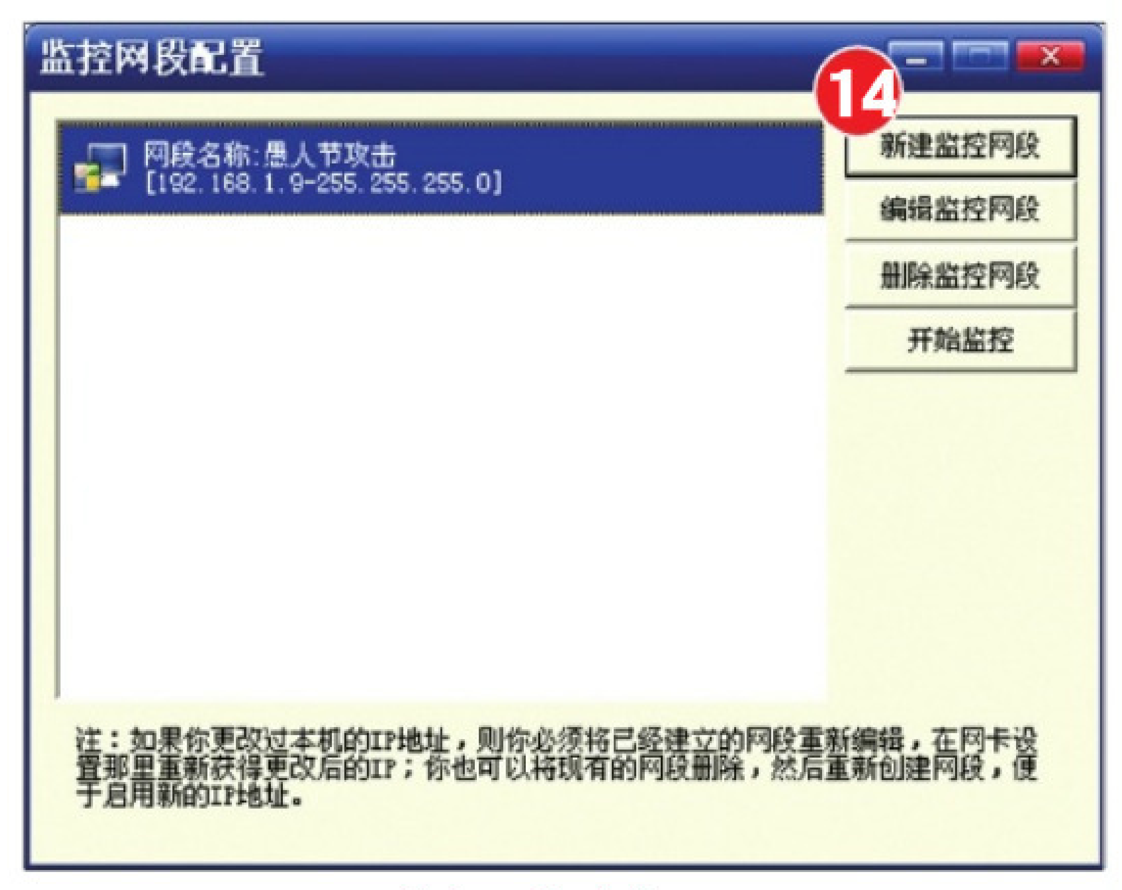
初试整蛊捉弄，不仅成功而且没有被任何人发现，整蛊者越发觉得有趣。可由于网关路由器绑定了MAC和IP地址，因此整蛊者使用IP冲突攻击无效了，但他有了将整蛊攻击升级的打算。

此时正是用网高峰，局域网中的许多用户要么玩网络游戏，要么看电影听音乐、浏览网页查资料……突然间，整个局域网中的流量陡然增大，网速慢如龟爬，所有用户都不能正常使用网络了。原来，整蛊者使用了一些特殊的ARP流量控制工具，对整个局域网中其他电脑进行了攻击，限制其他用户的网络流量。

1.创建监控网段与扫描在线主机

整蛊攻击者使用了一款名为“聚生网管”的工具，软件在第一次使用时，也会要求创建和选择监控网段（图14）。

点击“新建监控网段”，弹出创建新监控网段对话框，按照向导提示进行操作。首先输入监控网段的名称（见下页图15），然后选择监控网段的网卡（见下页图16），列表中一般会有本机网卡和宽带连接两个项目，选择本机网卡即可。再选



创建和选择监控网段

择监控网段出口带宽，也可选择为自动检测。

最后点击完成按钮，确定后即可完成创建。选择新建立的监控网段，点击“开始监控”按钮，进入NetSense主界面。在“网络控制台”界面中，点击“启动网络控制服务”按钮，开启网络监控功能（**图17**）。然后在“主机列表”功能页中，点击右边的“扫描网络主机”按钮，即可扫描出整个局域网中的所有在线主机（**图18**）。



输入监控名称



选择本机网卡



点击按钮后开启监控



扫描在线主机

2.愚人节，全国网络放假休息

然后整蛊者点击左侧功能栏的“控制策略设置”按钮，点击“新建策略”，在弹出对话框中输入新策略名称（**图19**）。确定后，弹出策略编辑对话框，这里选择“网络限制”选项页，设置让局域网中的所有用户不能正常浏览网页，只能访问到一个愚人节网页。

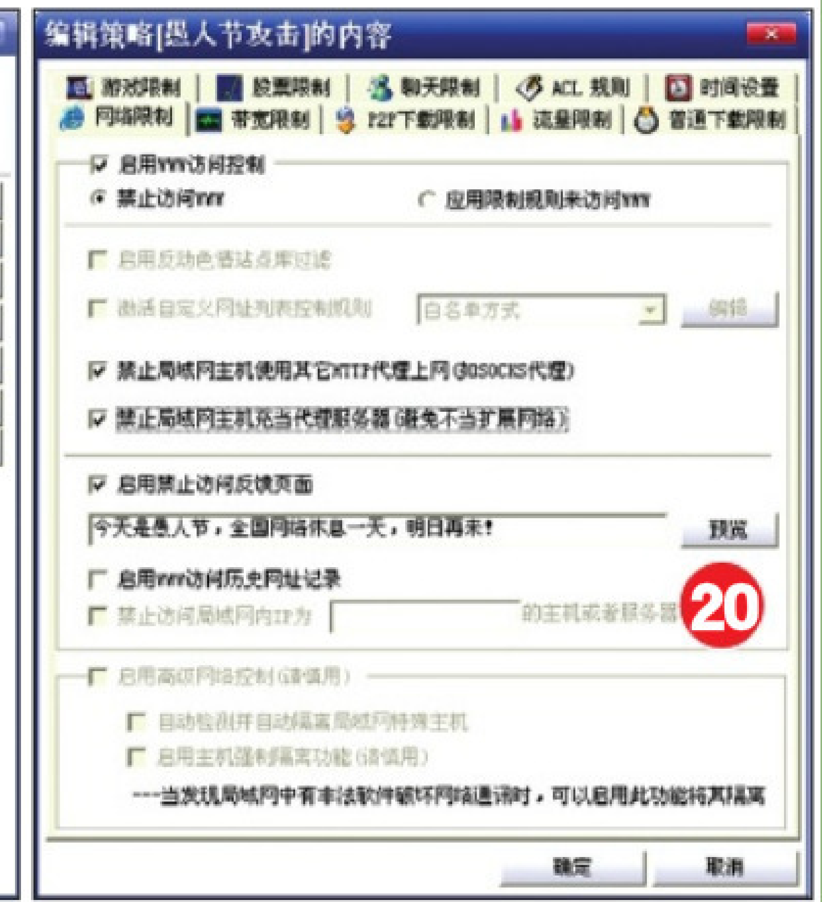
勾选“启用WWW访问控制”项，选择“禁止访问WWW”，并可勾选下方的选项，禁止某台主机使用代理服务器，或者本身充当代理服务器上网，即可让被攻击主机完全禁止网页浏览。另外，“启用禁止访问反馈页面”可设置禁止主机访问网页的同时，返回一些愚人节的玩笑信息（**图20**）。

确定后返回“控制策略设置”对话框，点击“指派策略”弹出对话框。在左侧的“请选定策略”下拉列表中选择“未指派策略”，下方列表中显示当前在线的所有未指派控制策略的主机。在右边选择刚才创建的策略，再点击“全部>>”按钮，即可将所有未指派策略的在线主机指派愚人节攻击策略（**见下页图21**）。

最后在“主机列表”功能页面中，点击“应用控制设



输入策略名称

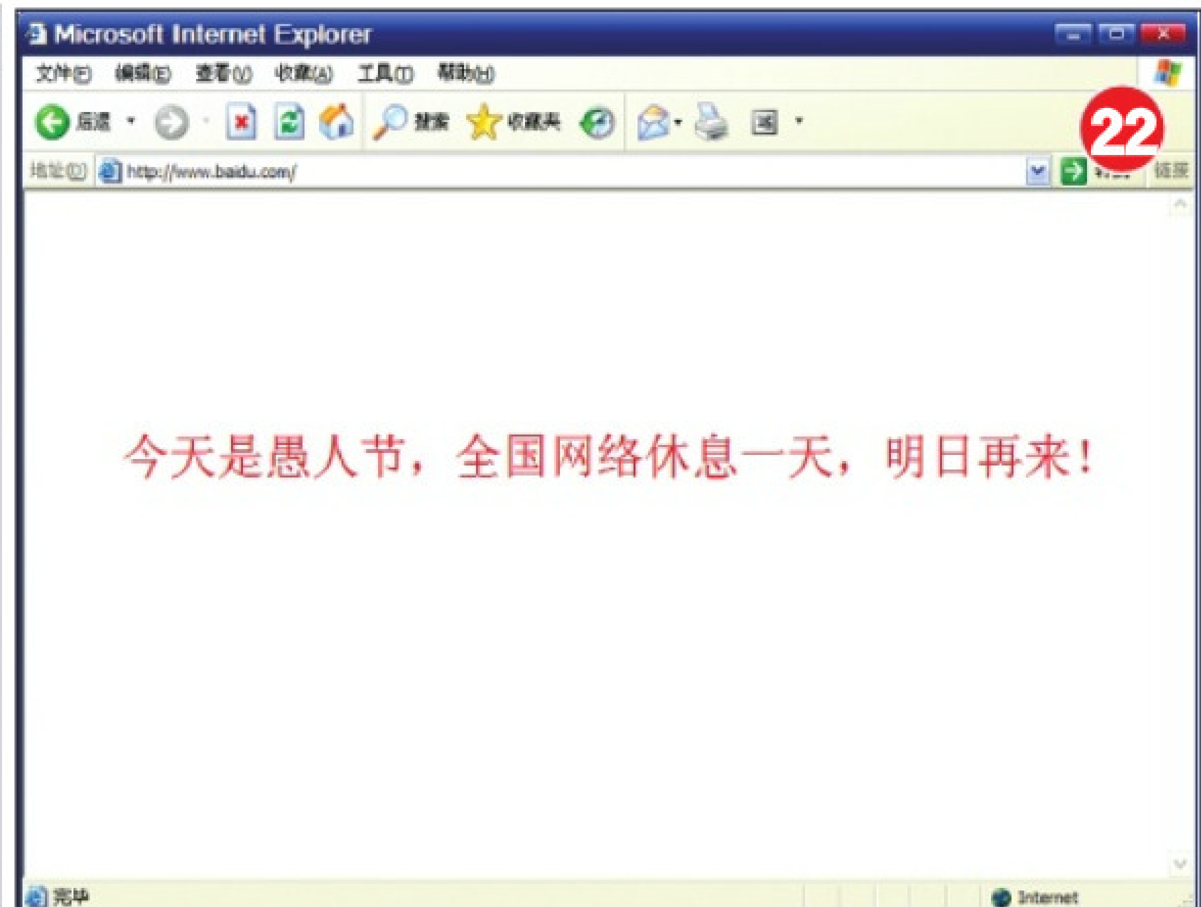


设置浏览网页返回的愚人节玩笑信息

置”，再点击“全部控制”按钮，就可启动指定的策略攻击所有在线主机了。此时网络中的所有主机在浏览网页时，都无法打开任意的网站网址链接，而是返回一个愚人节信息（图22）。



添加全部计算机



返回愚人节玩笑信息

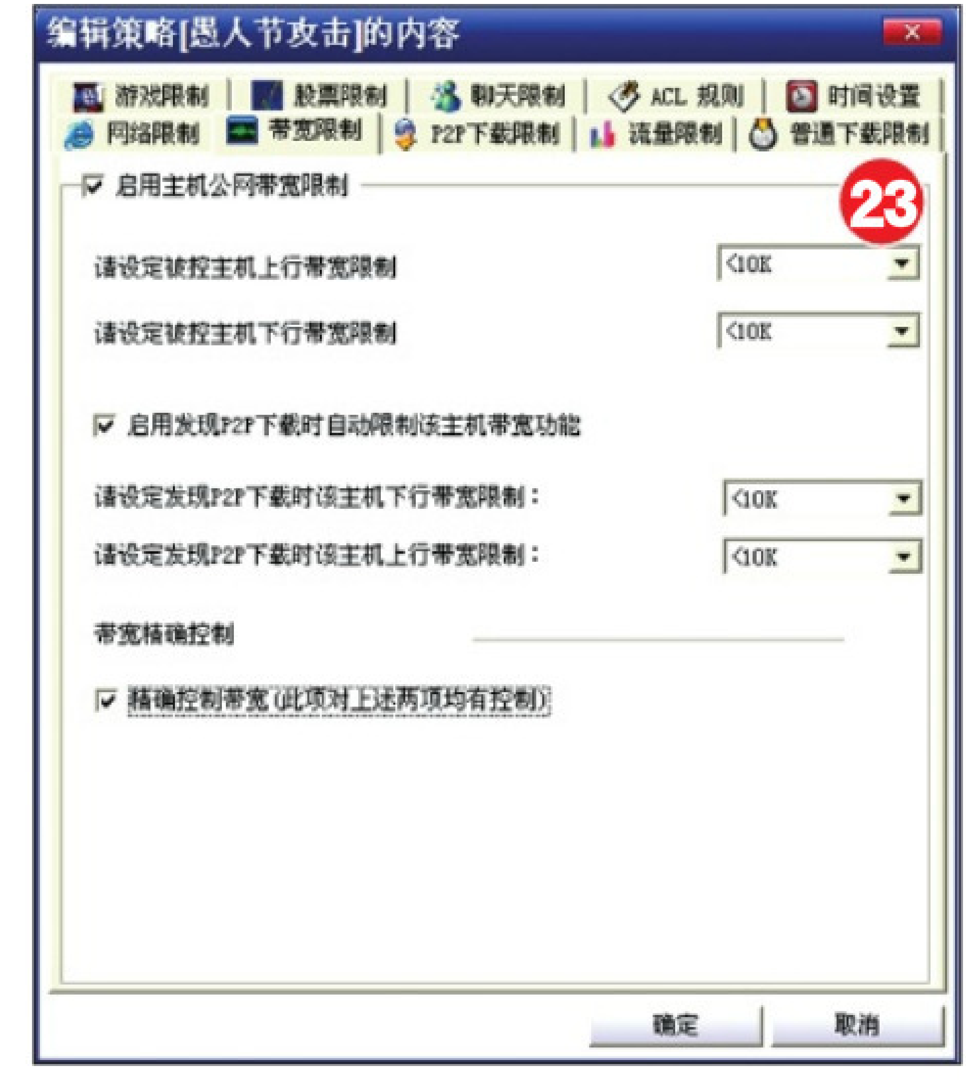
3.其他网络整蛊手段

此外，整蛊者可以根据攻击目的创建相应的控制策略，进行各种网络限制，包括游戏、股票、聊天、流量、带宽、P2P等各种控制项目。

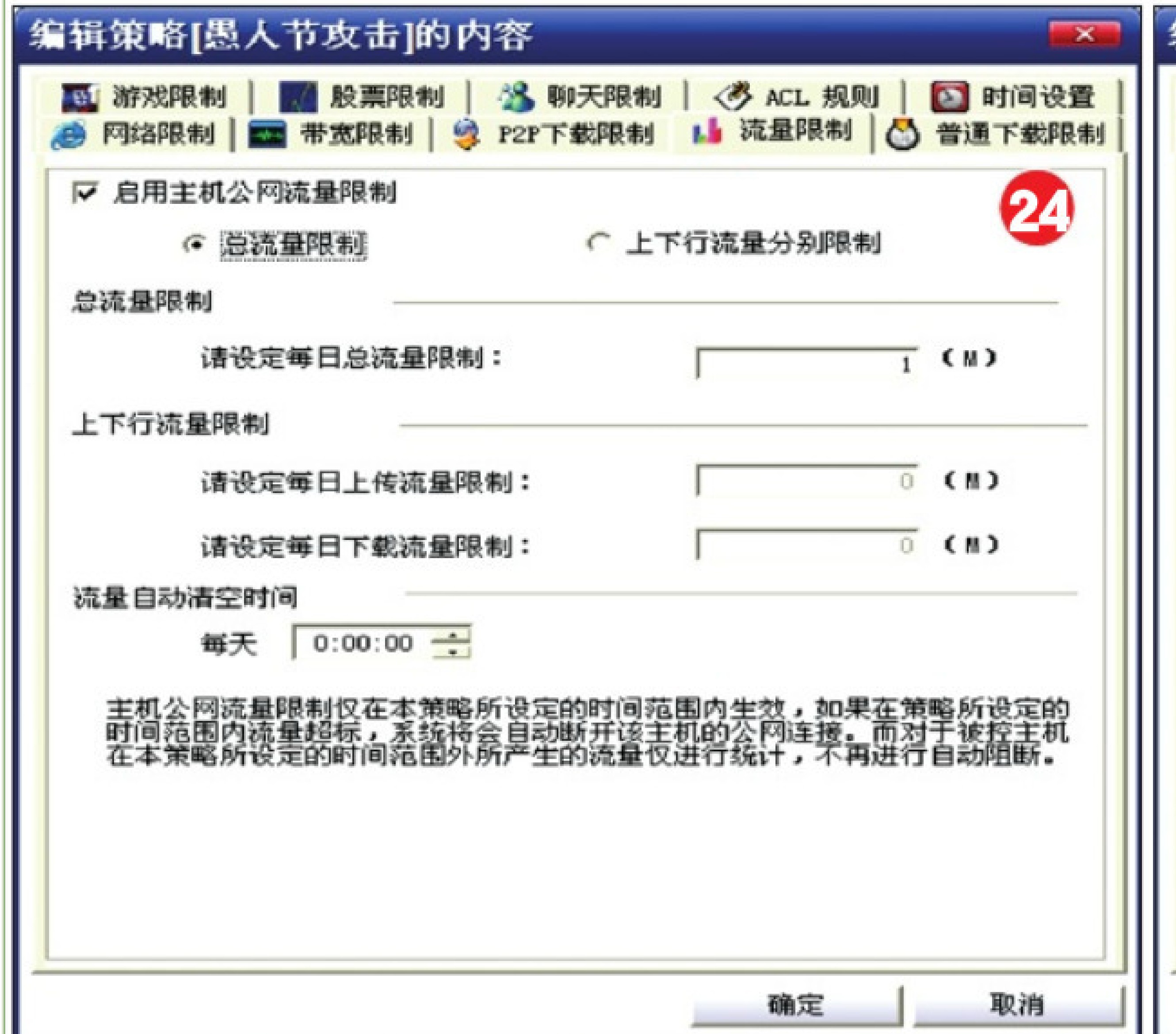
在前面的创建策略对话框中，选择“带宽限制”选项卡，勾选“启用主机公网带宽管理”，然后分别设定上行、下行带宽，如果想让被整蛊者网速慢得象蜗牛，那么可设置带宽“<10K”（图23）。如果设置为“<1K”，那么等于是禁止了被攻击主机上网。还可勾选“启用发现P2P下载时，自动限制该主机带宽功能”项功能。

在“流量限制”选项卡中，勾选“启用主机公网流量限制”项，为被攻击主机设定一个公网日流量或上行、下行日流量，超过此流量，系统就会自动切断这台主机的公网连接，即禁止其上网（图24）。

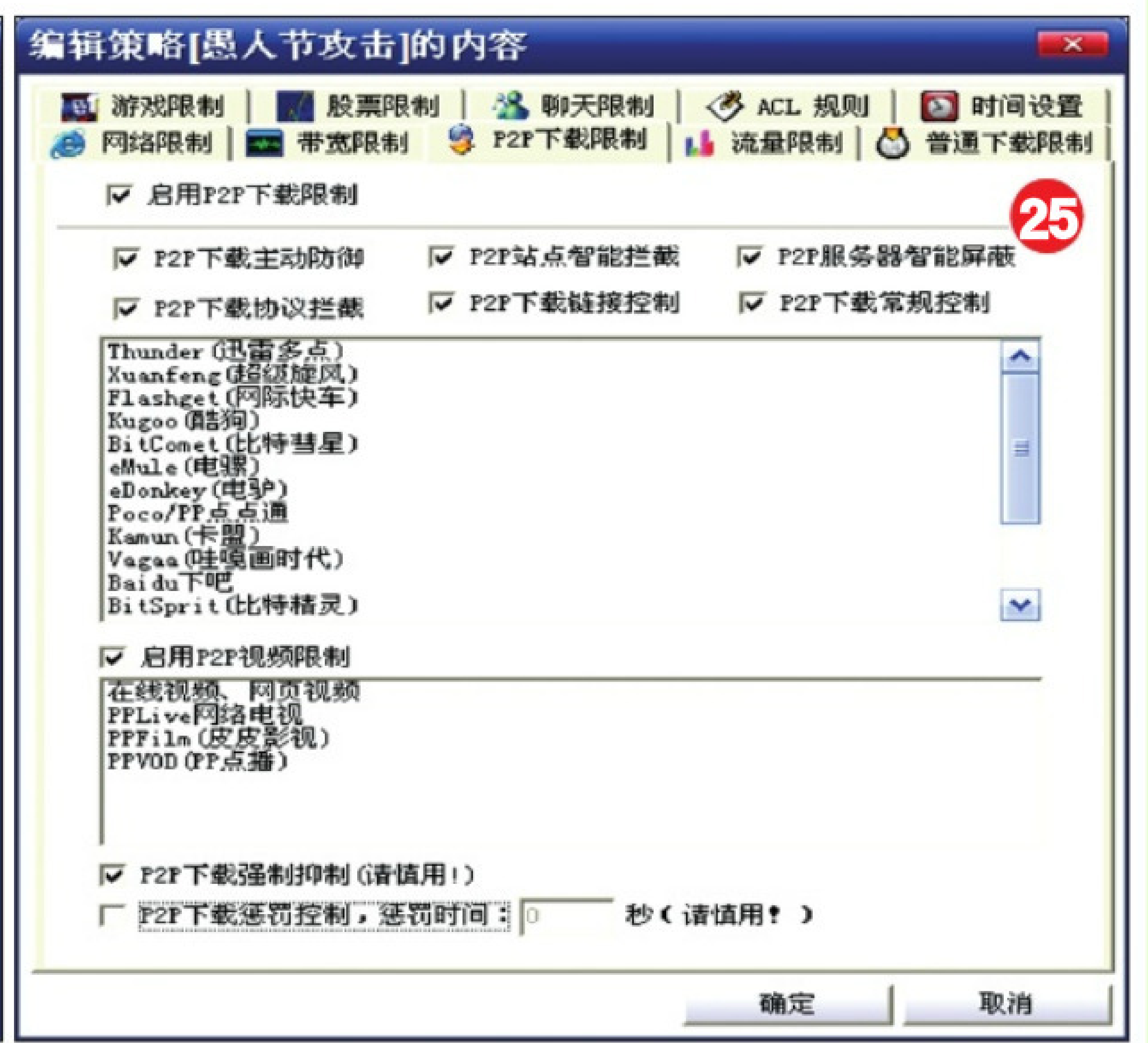
在“P2P下载限制”选项卡下，勾选“启用P2P下载限制”，在下方的列表中可选择要禁止的各种P2P工具，如BT、电驴、PP点点通、卡盟和迅雷等（图25）。此外，还可以禁止各种P2P网络电视软件和在线网络视频。



控制局域网主机的带宽



启用主机公网流量限制



限制各种下载工具

在“普通下载限制”勾选“启用普通HTTP下载限制”和“启用FTP下载限制”项，即可限制所有的HTTP和FTP下载（图26），普通下载必须输入文件扩展名，而若使用“严格HTTP下载限制”，可禁止所有类型的HTTP下载。

在“聊天限制”中，勾选“启用聊天控制”项，可监控局域网内的所有正在使用各种聊天工具的主机，完全封堵QQ、MSN、新浪UC、网易泡泡等聊天软件，并可禁止聊天工具进行文件传输（图27）。在“股票限制”选项页中可以禁止各种股票交易软件（图28）。

此外，通过系统提供的ACL规则，还可以禁止任意网络程序连接。

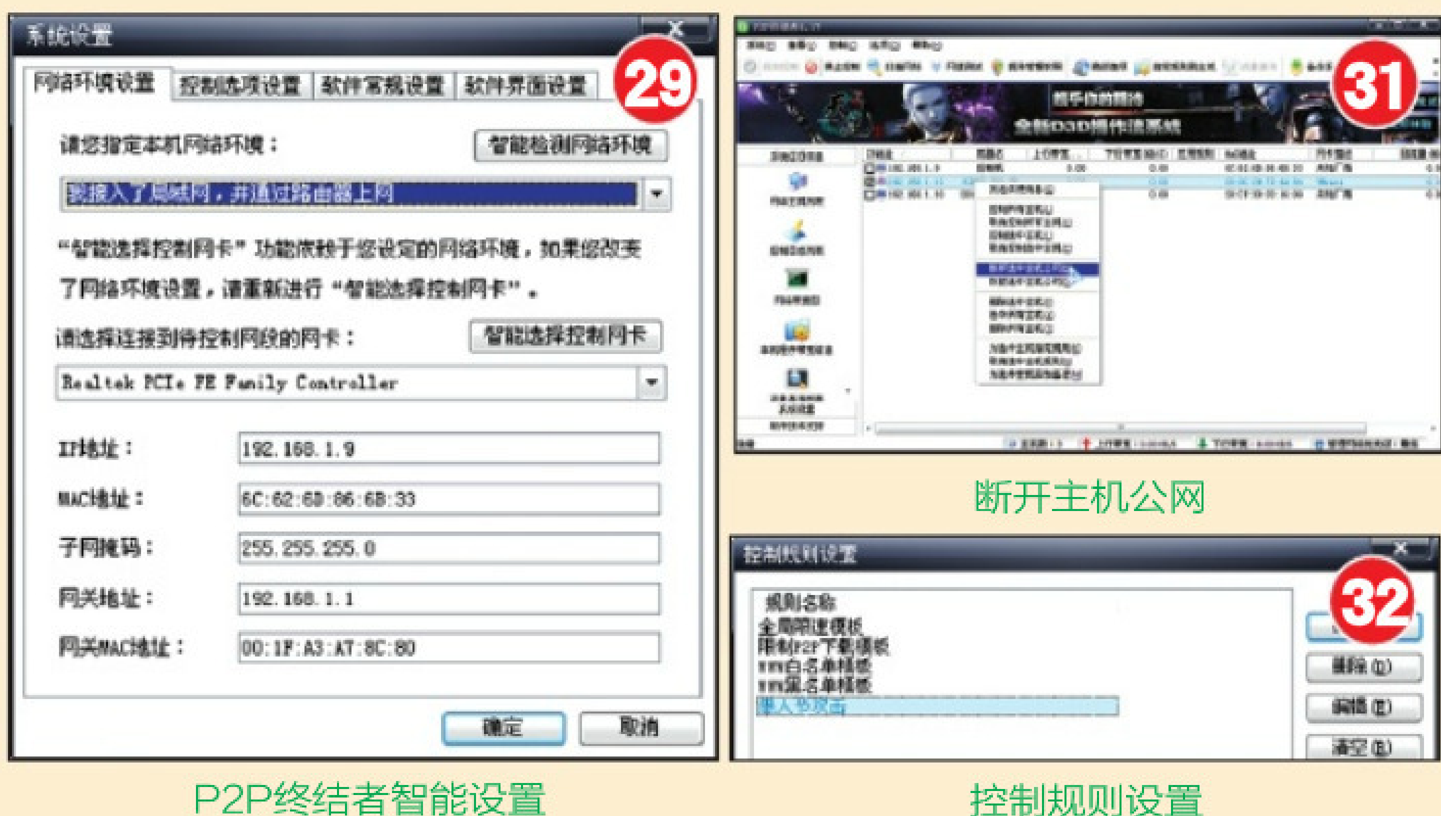


禁止HTTP和FTP下载　　禁止常见聊天软件　　禁止股票行情类软件

被误用的网络管理工具

“聚生网管”其实是一个功能强大的网络管理工具，通常用于工作环境的网络中，网管对整个局域网中的工作站进行各种限制，禁止非工作的各种娱乐或影响网络正常的行为。然而这类工具也常被网络攻击者用来进行各种局域网攻击，同类的软件还有“P2P终结者”。

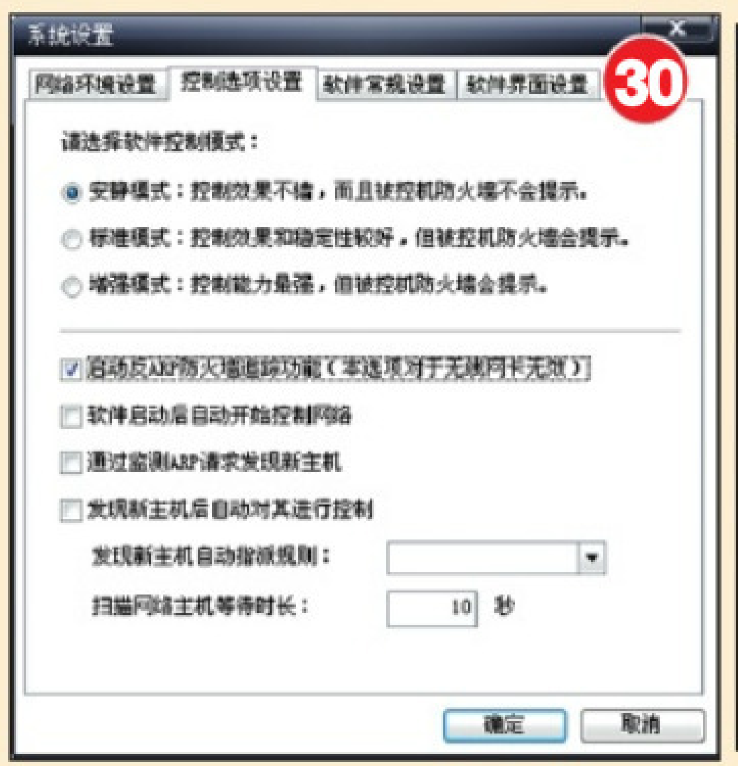
“聚生网管”和“P2P终结者”其原理都是通过对ARP数据的嗅探欺骗，达到网络监控目的。而且这些工具适用于各种局域网络，在交换机与集线器HUB两种网络环境中，不需要安装在服务器或网关上，在局域网中的任意一台主机上就可以对局域网进行控制。



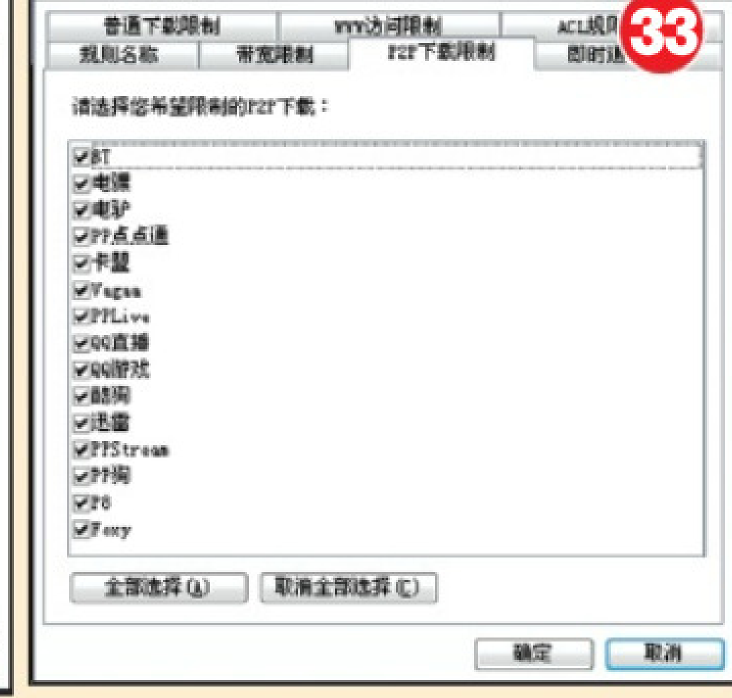
P2P终结者智能设置　　断开主机公网　　控制规则设置

P2P终结者的使用更加简单，运行软件后可以使用智能方式检测网络环境和智能选择网卡（图29）。在“控制选项设置”中可以选择控制模式，其中“安静模式”不仅控制效果很好，而且被控制主机即使安装了防火墙也能突破（图30），还具备反ARP防火墙追踪功能。

进入软件主界面后，选择左侧的“网络主机列表”，在右侧窗口中点击“刷新网络”，即可开始扫描局域网内的所有在线主机。在扫描到的主机列表中，勾选要控制主机，点击右键，在弹出菜单中选择“断开选中主机公网”，指定的主机就无法连接Internet了（图31）。



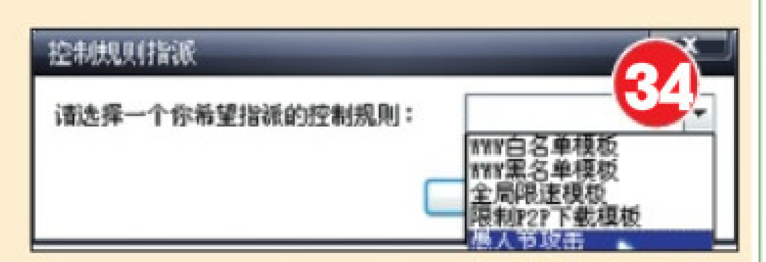
安静模式具有突破防火墙功能



详细编辑规则

选择“系统设置→控制规则设置”，在规则对话框中选择“新建”，可按规则对带宽流量、聊天、下载等网络管制设置（图32）。创建规则后可进一步编辑，控制功能比聚生网管来说要略少一些（图33）。不过同样可以通过ACL控制禁止任何网络聊天、游戏等。

创建规则后，在“主机列表”中选择要控制的主机，点击右键菜单命令“为选中主机指定规则”，指派新创建的控制规则。然后点击工具栏上的“启动网络控制服务”按钮，即可启动P2P终结者攻击功能（图34）。



选择规则后即可启动

六、终结防守，ARP防火墙阻隔恶意整蛊

网络中众多的电脑频频发生无法浏览网页、聊天和游戏等故障，很显然是遭受了ARP网络攻击。于是局域网管理员让遭受攻击的电脑都安装了ARP防火墙，以阻止来自聚生网管与P2P终结者的攻击。

ARP防火墙很多，例如“金山贝壳ARP防火墙”“360ARP防火墙”“AntiARP-DNS防火墙”等效果都很不错。

以金山杀毒软件公司提供的ARP拦截工具为例，它提供了ARP主动防御功能，对ARP攻击双向拦截，可保障网关不受ARP欺骗影响，并可拦截IP地址冲突。金山贝壳ARP防火墙采用内核级网络数据包过滤，因此效率很高，丝毫不影响上网、下载和玩游戏。



软件主界面

执行金山贝壳ARP防火墙后，自动随机开启ARP防护，软件即可自动检测拦截ARP攻击（图35）。如果局域网中或本机上有ARP欺骗发起攻击，它会在系统托盘区弹出拦截提示框（图36）。可通过软件界面上的“查看拦截记录”查看详细的拦截记录攻击数据信息。

另外，ARP欺骗攻击之所以能够成功，在于其通过欺骗手段伪装成了网关，因此要防范ARP欺骗攻击，很重要的一点是保护网关不被欺骗劫持。在软件界面中可以看到当前网关信息，可选择手动绑定网关，手工输入网关的IP地址及网卡物理MAC地址，以加强对网关的保护（图37）。在“安全设置”选项页中，可选择拦截本机发出的ARP攻击和来自外部的IP冲突攻击。勾选“启用安全模式”，可只响应来自网关的ARP包，从而进一步提供防御效果（图38）。



监控到ARP攻击　　手动绑定网关　　若无需其他计算机访问本机，可采取“启用安全模式”

除了金山贝壳ARP防火墙外，还有许多有特点的工具，例如AntiARP-DNS是一款无需安装的纯绿色ARP防护小工具，体积很小方便安装和使用。运行软件启动防护程序后，软件会把本机MAC与IP地址自动绑定实施防护（图39）。当遇到ARP攻击后，软件会自动拦截攻击数据，系统托盘图标将呈现闪烁性图标警示用户，另外在日志记录中也将记录当前整蛊攻击者的IP和MAC信息，帮助确定攻击来源。

常见的安全防护工具中也集成了ARP防火墙，例如“360安全卫士”的“木马防火墙”提供了ARP防护功能模块，并可进行相关防护设置（图40），江民杀毒软件和瑞星杀毒软件的防火墙中也提供了ARP防火墙功能（图41）。



软件启动后自动保护　　开启360安全卫士的ARP模块　　江民杀毒软件防火墙中的ARP防护设置

七、终极万恶整蛊，ARP防火墙纷纷失效

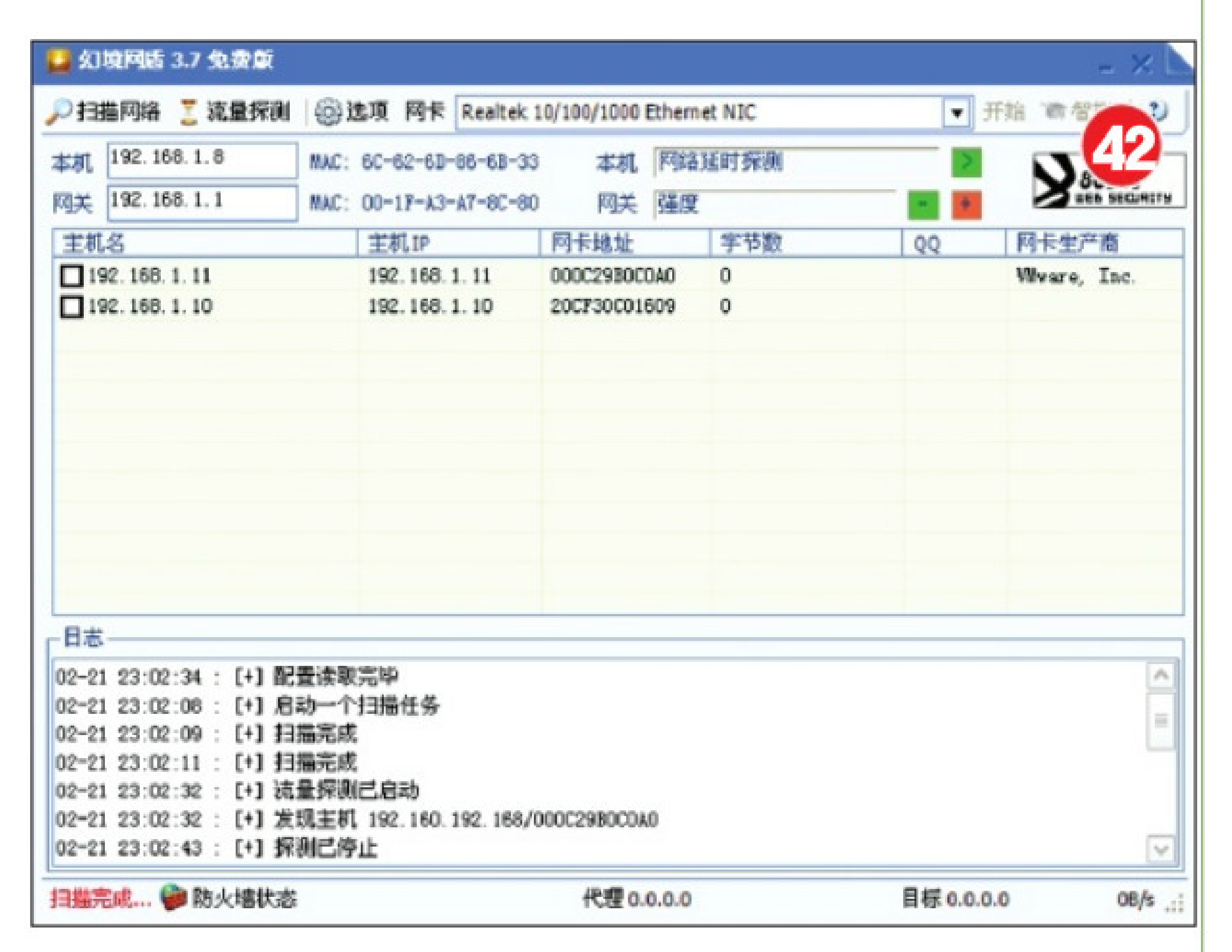
局域网中的电脑都纷纷安装各种ARP防火墙后，整蛊者的网络特工、长角牛网络监控机、聚生网管、P2P终结者等工具都失效了。于是整蛊者使出了万恶的终极绝招——无ARP欺骗的流量控制工具“幻境网盾Skiller”，让各种ARP防火墙纷纷失效。

“幻境网盾Skiller”是一款局域网流量控制工具，可以控制局域网中任意主机，导致网速变慢流量受限。网络执法官、P2P终结者之类的攻击工具，都采用ARP会话劫持的原理进行流量控制，而幻境网盾Skiller与普通的ARP攻击流量控制工具不同，它采用非ARP会话劫持方式，从而可以突破许多只提供了ARP会话劫持监控阻止的防火墙，从而绕过ARP防火墙的保护，实现局域网内的流量控制。

“幻境网盾Skiller”需运行在安装了Microsoft .NET Framework组件的系统中，并且不支持无线网卡。运行Skiller后，在参数设置项“网卡”中选择工作网卡，在“网络设置”中检查网关与本机IP地址是否正确，可以手动输入设置（图42）。

点击“流量探测”按钮，软件将自动探测整个局域网中的所有在线主机，也可点击“扫描网络”按钮，使用主动探测的方式进行扫描。其中“流量探测”方式是检测在线主机的对外网络流量以确定主机是否在线，这种方式比较隐蔽，一般不会被在线主机上的防火墙发现。“扫描网络”方式是通过主动连接主机的方式来检测主机是否在线，因此容易被防火墙拦截。使用时，一般应先采用流量探测方式，再采用扫描网络方式进行检测。

检测到所有在线主机后，在主机列表中勾选要攻击的目标IP地址，点击工具栏上的“开始”按钮，即可开始实施流量攻击（图43）。在工具栏的“强度”项处，可以点击加减按钮，调节攻击强度。攻击强度越高，被攻击目标主机的网速流量将被控制减小到最慢。攻击强度最高为60，调到最高被攻击者可能直接断网。



探测在线主机



开始进行流量攻击

八、终极防线，彩影ARP防火墙

这次整蛊者的玩笑开得更大了，众多安装了ARP防火墙的电脑依然再次出现了遭受ARP攻击的现象，网速极其缓慢。然而也有部分安装了ARP防火墙的电脑网络能够正常使用，网络管理员发现这些电脑上安装的都是彩影ARP防火墙，于是断定局域网内有人用了幻境网盾Skiller搞鬼……

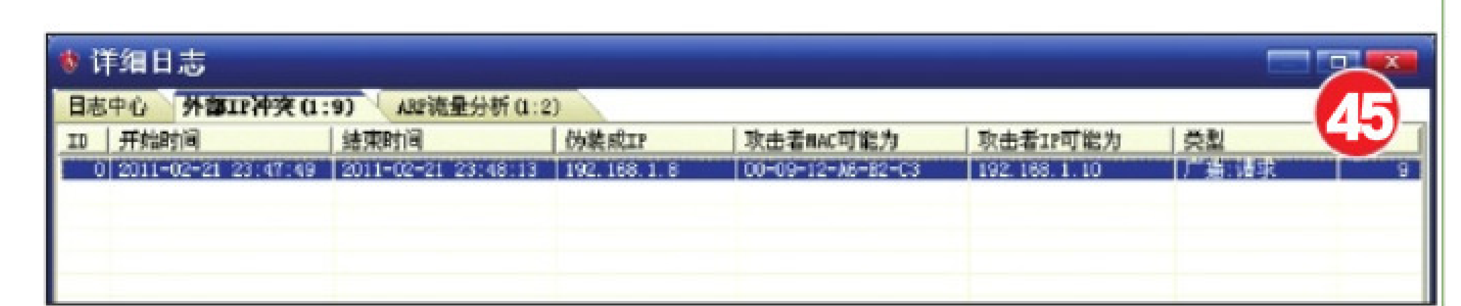
1.可防Skiller的彩影ARP防火墙

“彩影ARP防火墙（AntiARP）”是一款功能极为强大的ARP欺骗攻击扫描检测清除与防御工具，除了拦截各种常见的ARP攻击软件外，彩影ARP防火墙更特别增强了对交换机下的特殊ARP攻击软件，如Skiller、SSClone、MaxHijack等的检测防御功能，可完全防御非ARP会话劫持。

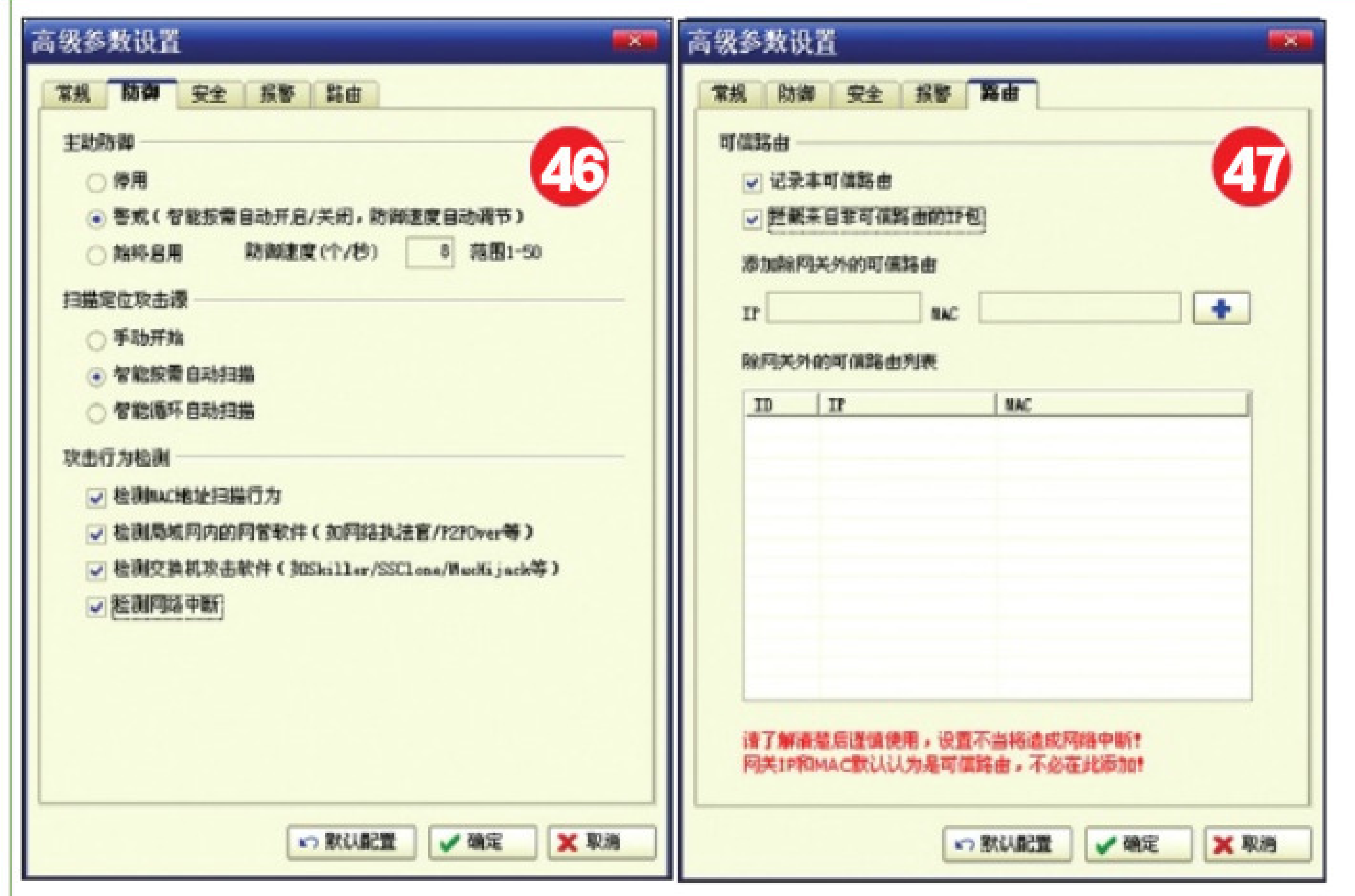
安装并运行“彩影ARP防火墙”，软件即可自动检测拦截到由病毒引起的本机外对的ARP攻击（图44）。在界面右下角处可以看到最后的攻击来源信息，包括攻击时间、主机名和可疑的IP、MAC地址信息。点击界面右下角处的“查看更多日志”，可查看详细的攻击数据信息（图45）。



拦截到ARP攻击



详细的日志



高级ARP防御功能　　开启更多防御功能

2.防御功能设置

彩影ARP防火墙的保护功能非常强大，默认即开启了对Skiller、SSClone、MaxHijack等检测防御功能，用户可点击菜单“工具→高级配置”进行手动设置。

在“防御”选项页下方“攻击行为检测”处，勾选“检测交换机攻击软件”，即可开启高级防御功能，阻止Skiller的无ARP会话劫持攻击（图46）。

此外，在“常规”选项页中，可手动指定网关IP地址和MAC地址。在“路由”选项页，勾选“拦截来自非可信路由的IP包”，可保证IP包均来自网关，最大可能地防范所有ARP攻击（图47）。不过需要注意，此选项设置不当可造成网络故障。在“安全”选项页中，还可拦截本机对外的DDos攻击，禁止修改ARP缓存和系统时间，加强对自身进程的保护等。

九、反击整蛊者，愚人节欢迎你！

在局域网中所有遭受攻击的主机上安装了彩影ARP防火墙拦截后，网络终于恢复正常了。网络管理员开始追查攻击者的来源，因为在彩影ARP防火墙的高级设置“防御”选项页中，已经默认开启了攻击来源地址分析功能，所以可以从彩影ARP防火墙的拦截日志中，很清晰地看到攻击者的来源IP地址信息和电脑主机名。

电脑的主机名大家熟悉，是一个经常爱开玩笑的用户，现在是时候给他点“教训”，让他尝尝被别人捉弄的滋味！

1.Maxhijack，展开无劫持会话攻击

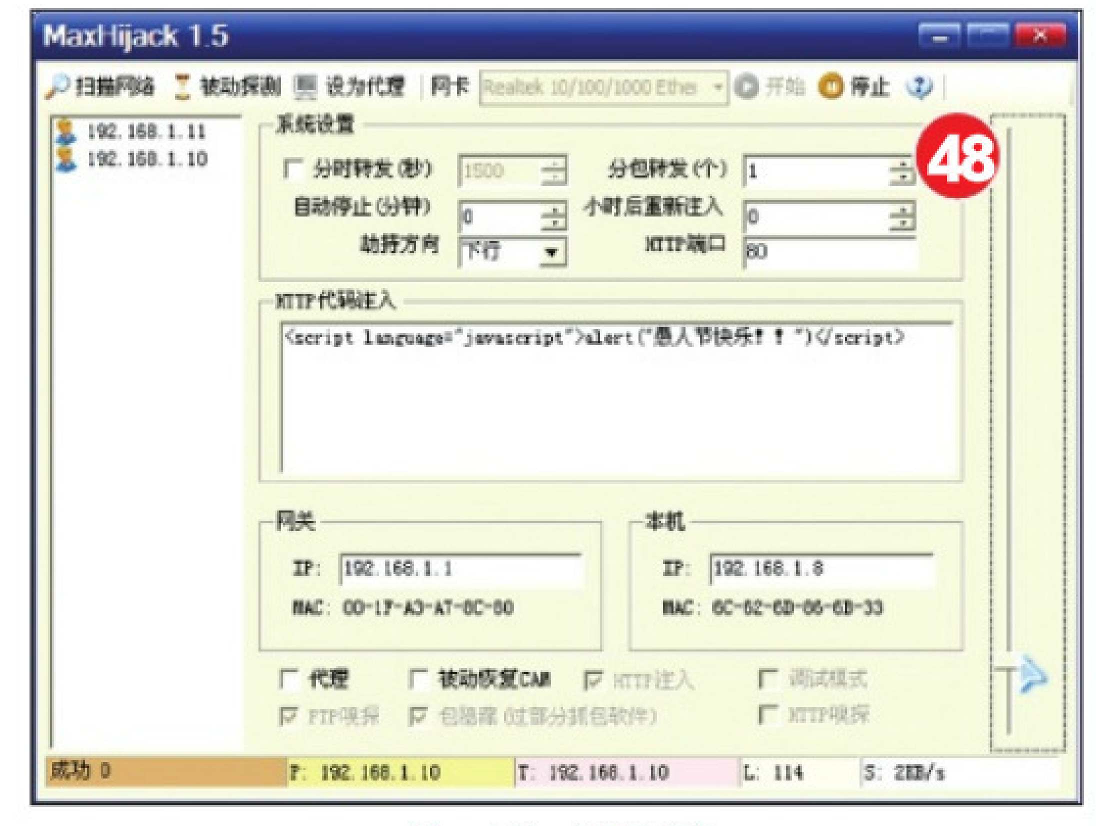
网络管理员决定以其人之道还治其人之身，同样对整蛊捣乱的电脑进行ARP攻击，让他浏览网页打开愚人网页。采用的工具是Maxhijack，这也是一个无ARP欺骗的会话劫持工具，也需要运行在安装了Microsoft .NET Framework组件的系统环境中。

运行Maxhijack后，点击工具栏上的“扫描网络”按钮，可扫描出所有在线主机。在主机列表中选择要攻击的目标IP地址，在右边的“系统设置”中可设置攻击频率，也可通过右侧的强度控制条控制攻击强度（图48）。最后将“HTTP代码注入”中的代码：

```
<script language="javascript">alert("MaxHijack")</script>
```

改为：

```
<script language="javascript">alert("愚人节快乐！")</script>
```



Maxhijack主界面

这段代码是用来在打开网页时弹出一个对话框显示“愚人节快乐”信息的，如果对网页脚本代码熟悉的话，还可以自己制作一个愚人节玩笑网页，插入网页转向代码，转向到愚人节玩笑网页。

2.摆脱不了的“愚人节快乐”，整蛊者反被整

整蛊者满以为整个局域网中的用户都在为缓慢网络焦头烂额，正为此洋洋自得，并考虑是不是应该站出来炫耀一下，让谜题真相大白。可他万万没有想到的是，网络管理员已经防御住了所有的攻击，更没有想到会有人来攻击自己。由于整蛊者的电脑上没有安装有效的ARP防火墙软件，网络管理员的反击生效了——当整蛊者浏览网页时，无论打开任何页面，都会弹出一个“愚人节快乐”的对话框！（图49）。

查杀病毒、恢复系统……愚人节的问候总也无法摆脱，整蛊者终于意识到自己也被捉弄了——看来这个愚人节被愚的不是别人，最终却是自己啊！



整蛊者反被整，浏览百度网页弹出愚人节问候



系统暗藏的“月光宝盒”

Windows 7备份与还原功能详解

■广东 GZ

关键字：Win7 备份 还原

编者按：从Vista起，微软开始弥补Windows系统不能自我备份的缺陷，形成了基于卷影复制的系统，即复制完全相同的文件副本，并有了文件及系统映像备份和还原的完善功能组件，这奠定了Windows 7的备份与还原机制。在这些技术基础之上，Windows 7还引入的VHD虚拟磁盘，能适应多系统环境，可谓是划时代的系统备份功能。

文件、驱动任意还原——基于卷影复制的系统与文件备份还原

这其实就是用户所熟悉的“系统还原”功能，不过Windows 7在此基础上有所改进，能在开启系统还原功能的分区中单独创建文件副本，实现文件的独立自动备份和还原。除非安装文件被修改，如网络上流传的各类“Ghost版”，否则默认情况下，Windows 7系统所在分区已开启了卷影复制功能，在发生重大系统事件时（如系统更新），系统还原点将自动被创建，而每7天中如果未创建任何还原点，也会自动创建。

当然。用户也可随时手动创建还原点，点击开始菜单，右键单击“计算机→属性→高级系统设置”，将“系统属性”设置窗口切换到“系统保护”选项卡，点击“立刻为启用系统保护的驱动器创建还原点”的创建按钮（**图1**）。在还原点的创建过程中，用户只需简单地输入还原点的描述，系统就会自动添加备份日期并完成创建（**图2**），整个备份进程将在不影响用户工作的情况下快速完成。复制功能所占最大空间默认为分区大小的3%，超过限额后，旧的还原点将被自动清理。点击“配置还原设置、管理磁盘空间，并且删除还原点”右侧的“配置”按钮，用户可对卷影复制功能所占用的空间进行管理配置，也可配置只还原卷影文件副本（**图3**）。对于开启了系统还原的磁盘分区，文件编辑和驱动更新会自动生成备份，备份数量同样取决于磁盘空间。

卷影复制功能生成的备份可有3种作用，一是利用还原点对系统文件与设置进行快速恢复，二是可将分区中被意外删除、更改的文件恢复到创建还原点时的状态，三是可方便地回滚驱动程序，能快速解决因驱动更新造成的系统故障。当用户的文件出现问题时，例如错误地编辑了文档，想要恢复编辑之前的状态时，只需右击文件，选择弹出菜单的“属性”，将属性窗口切换到“以前的版本”选项卡，在文件版本列表中会显示之前自动卷影备份的版本，系统会以文件编辑修改时间作为备份标志，选择希望恢复的文件版本，点击下方的还原按钮即可（**图4**）。

如果用户的系统出现问题，例如补丁更新错误时，可点击“开始菜单→所有程序→附件→系统工具→系统还

原”，启动系统还原程序向导，进入下一步中即可列出分区所有的系统还原点（图5）。选择任意还原点，并点击下方的“扫描受影响的程序”按钮，即可详细察看还原点之前的系统操作，如此便可知道还原后系统的变化及影响（图6）。选择还原点并点击完成，系统就会开始还原点的恢复操作，在操作完成后会要求重启计算机，重启后系统即恢复到了还原点选择状态。在容易被用户忽视的驱动程序回滚方面，我们先点击开始菜单，再右键点击“计算机”，选择“属性→设备管理器”，查看想要恢复设备的属性，在“驱动程序”选项卡下选择“回滚驱动程序”即可（图7）。



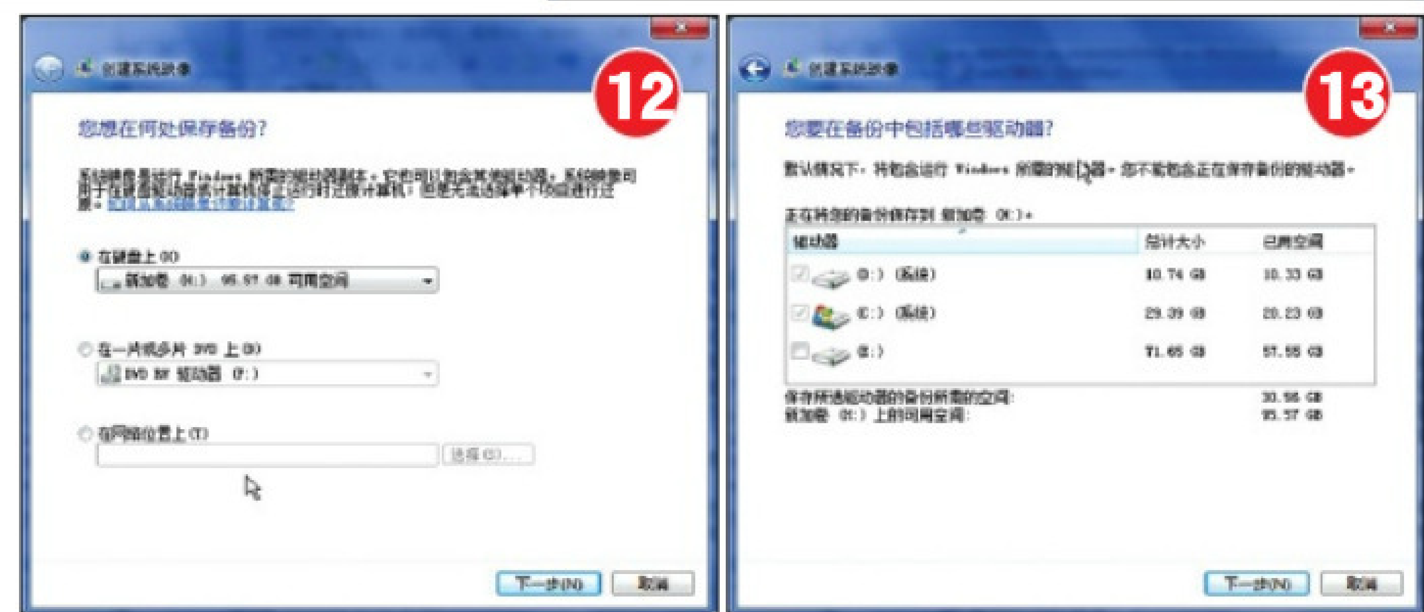
更多自由，数据更可靠——Windows 7的文件备份与还原功能



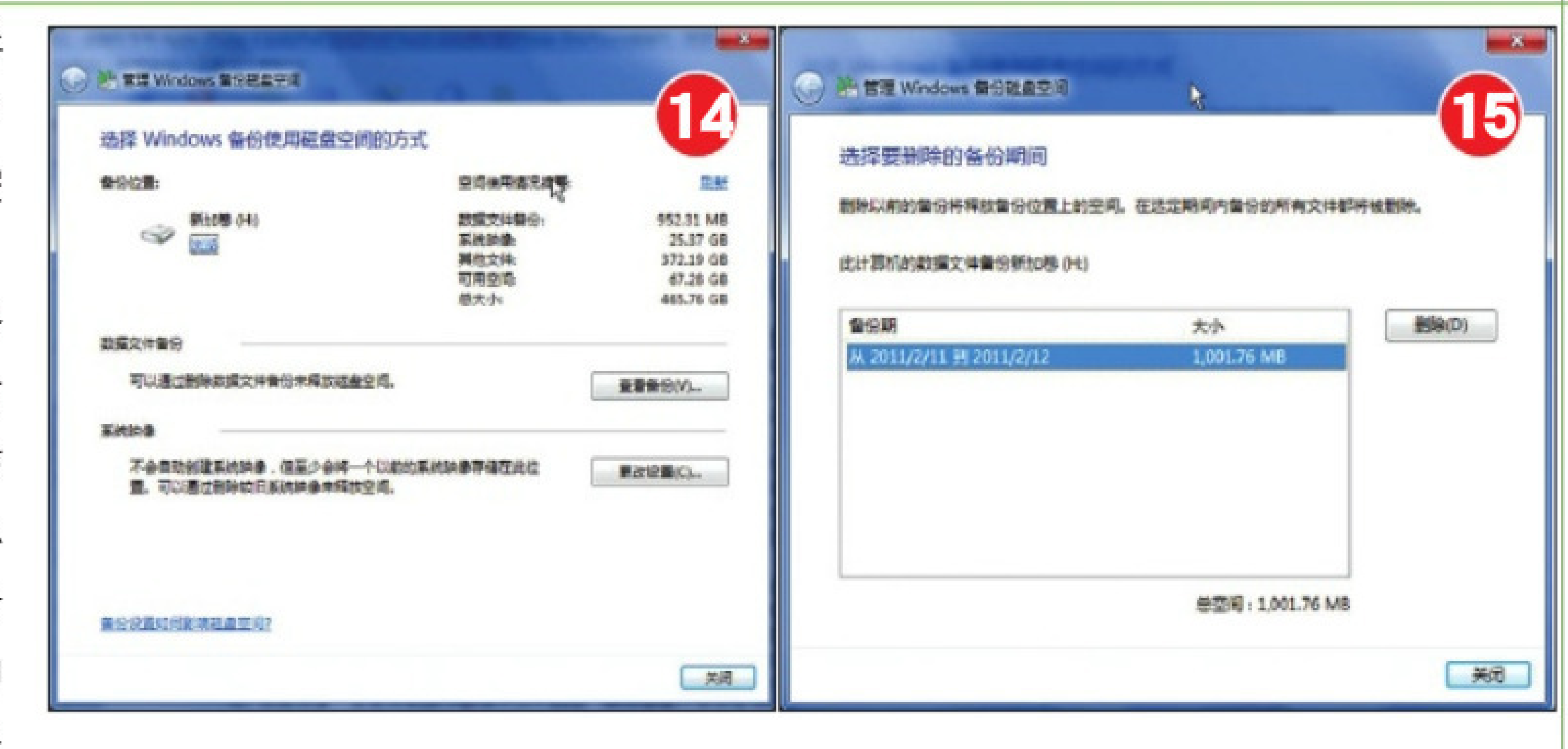
卷影复制功能最大的缺陷是可靠性差，必须存储在本地驱动器上，如果希望备份到网络等第三方存储介质上，可以使用Windows 7的文件备份和还原功能，而且它支持增量备份。

要使用文件的备份与还原，必须创建备份计划。进入控制面板，打开“备份与还原”，点击设置备份按钮（图8）。进入向导后，首先选择备份储存位置，个人数据最好选择非本地驱动器。选择备份存储位置之后进入备份内容设置，点击“让我选择”进入自定义选择界面（图9）。Windows默认情况下会备份所有包含在库中、位于桌面的，及其他自定义数据文件，用户可选择本地驱动器上的任意文件夹，注意下方已经勾选了“包括驱动器的系统映像”，也就是说备份个人数据时也会同时备份一份系统映像，考虑到个人数据和系统映像独立备份在可靠性、效率等方面的优势，这里不妨先去除选择系统映像的备份（图10）。之后选择计划备份的时间，点击“更改计划”按钮可以打开设置窗口（图11），确定后系统将立即对选中的项目进行备份。而在指定的备份时间，系统也将自动进行备份或提醒用户。当然用户还可以随时点击“立即备份”按钮进行手动备份。计划备份最大的好处是定时自动处理，由于支持增量备份，每次备份只会备份编辑修改过的文件数据，对于个人文件数据而言非常适合，而系统映像最好定期的手动备份。



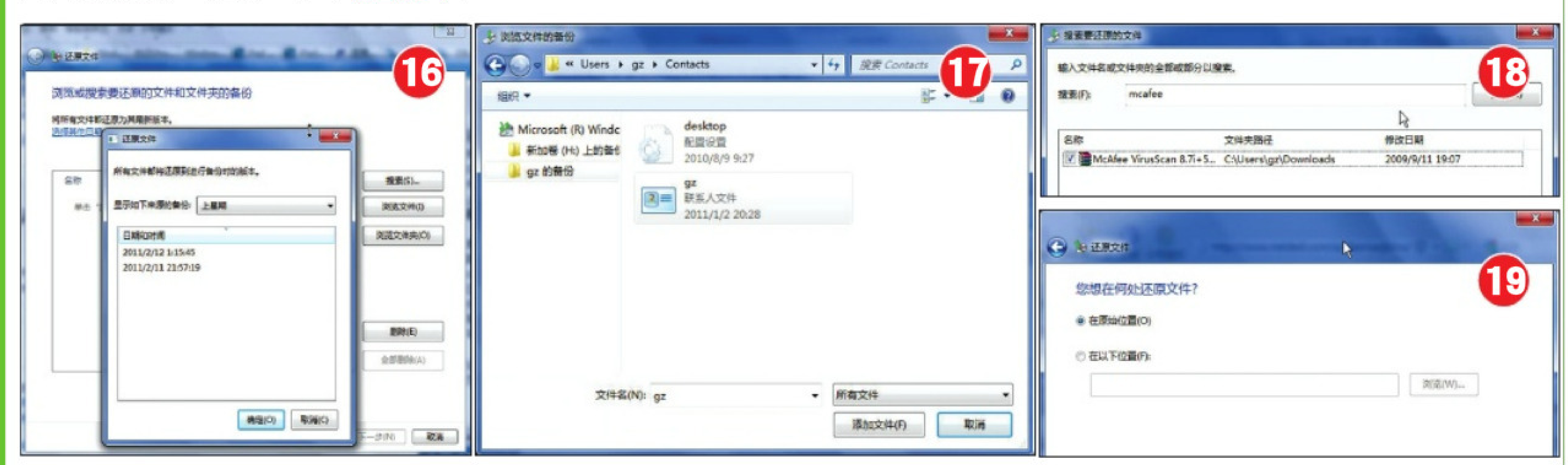


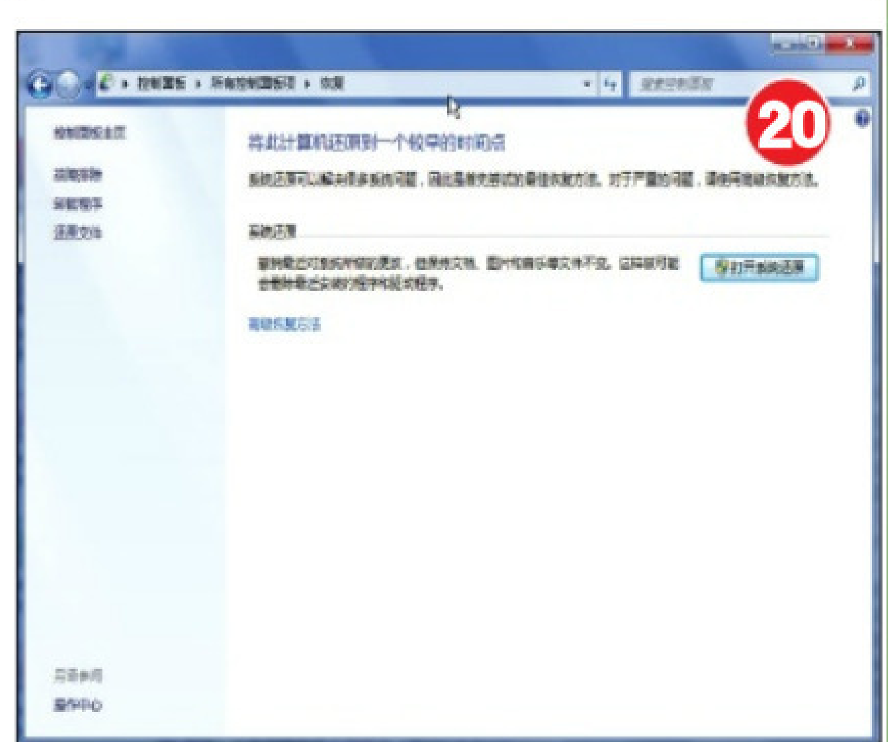
点击文件备份和还原功能界面左侧的“创建系统映像”，然后选择映像存放的位置，同样可选择本地分区、光驱、外部存储设备及网络（图12）。注意在备份驱动器界面中有着非常特殊的设置，即Windows 7系统如果不是安装在磁盘的第一主分区上，那么系统会强制备份包括第一主分区的多个分区，因为第一主分区上也有Windows 7的系统文件（图13）。



这显然会导致系统映像的容量倍增，而且文件备份和还原功能没有映像压缩功能，因此用户最好规划好系统安装的磁盘分区，避免磁盘空间和时间的浪费。当用户创建完备份计划后，文件备份与还原的界面发生改变，会显示出备份的位置及上次备份的时间等信息，点击下方的“管理空间”，即可查看已有的备份空间信息，会详细地列出备份文件的位置、文件大小等信息（**图14**）。点击数据文件备份旁的查看备份按钮，或系统映像旁的更改设置按钮，即可查看已备份的个人数据内容，用户可在此处进行删除备份空间等管理操作（**图15**）。

当用户需要还原个人数据文件时，点击文件备份和还原功能界面下方的“还原我的文件”按钮，系统默认仅显示最后一次备份的文件数据，如果用户需要恢复以往日期的文件，必须先点击“选择其他日期”，再根据日期选择备份文件来源（**图16**）。添加需要还原的文件有两种方法，一是点击浏览文件或浏览文件夹按钮，只要备份设备已联机，就会打开备份文件浏览界面，用户可浏览查找并添加需要还原的文件（**图17**）。更快捷的方法是点击“搜索”按钮，直接输入需要恢复的文件名称，复选搜索结果添加还原文件（**图18**）。对于添加的还原文件，着恢复到“原始位置”和“指定位置”两种还原方式，原始位置会覆盖现有版本的文件数据（系统会提示是否覆盖或保留两个版本的文件），用户可根据需要进行选择，之后选择“还原”即可（**图19**）。

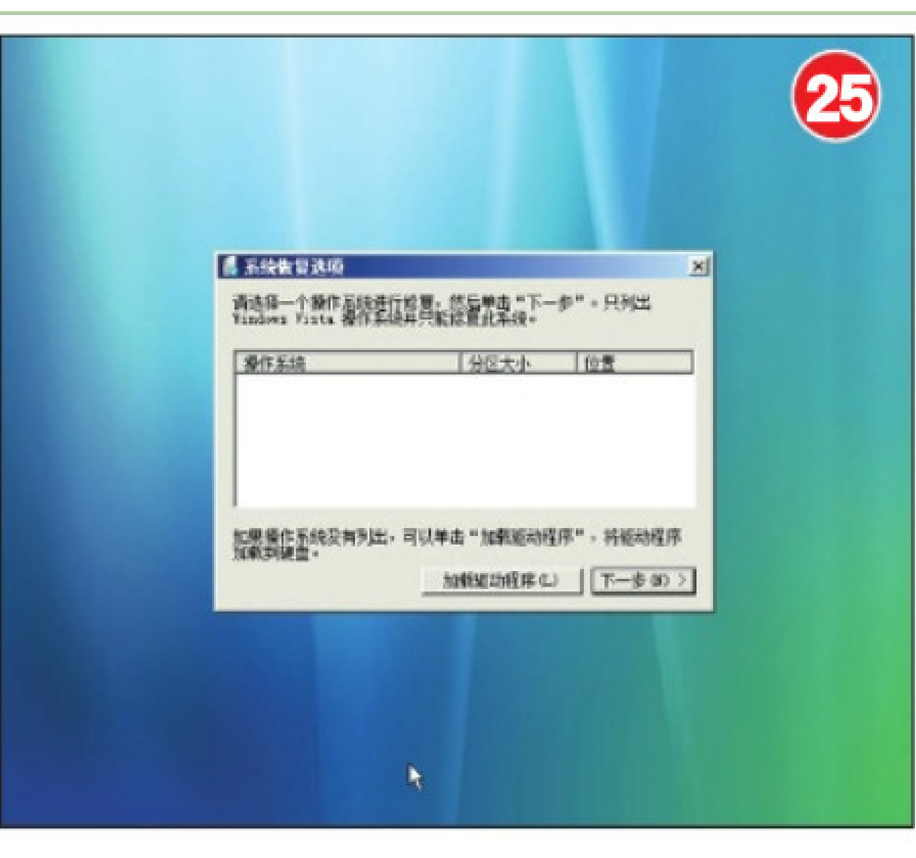




当用户需要还原操作系统时，如果还能够进入Windows 7的文件备份和还原功能，则点击“恢复系统设置或计算机”打开恢复界面，点击下方的“高级恢复方法”（**图20**），在该界面中选择“使用之前创建的系统映像恢复计算机”（**图21**）。此时系统会提示先备份个人数据以免丢失，用户也可选择跳过不备份（**图22**），然后重启计算机进入到系统恢复进程中。如果这种方法不能恢复系统，那么就要借助系统安装光盘的“修复计算机”功能，不过许多品牌笔记本电脑都已不再附带系统安装光盘，这时用户要先在文件备份和还原功能界面点击“创建系统修复光盘”，选择计算机中的刻录设备并放入刻录光盘，自行创建一张系统修复光盘。光盘的功能和使用方法与系统安装光盘没有区别（**图23**）。使用系统安装光







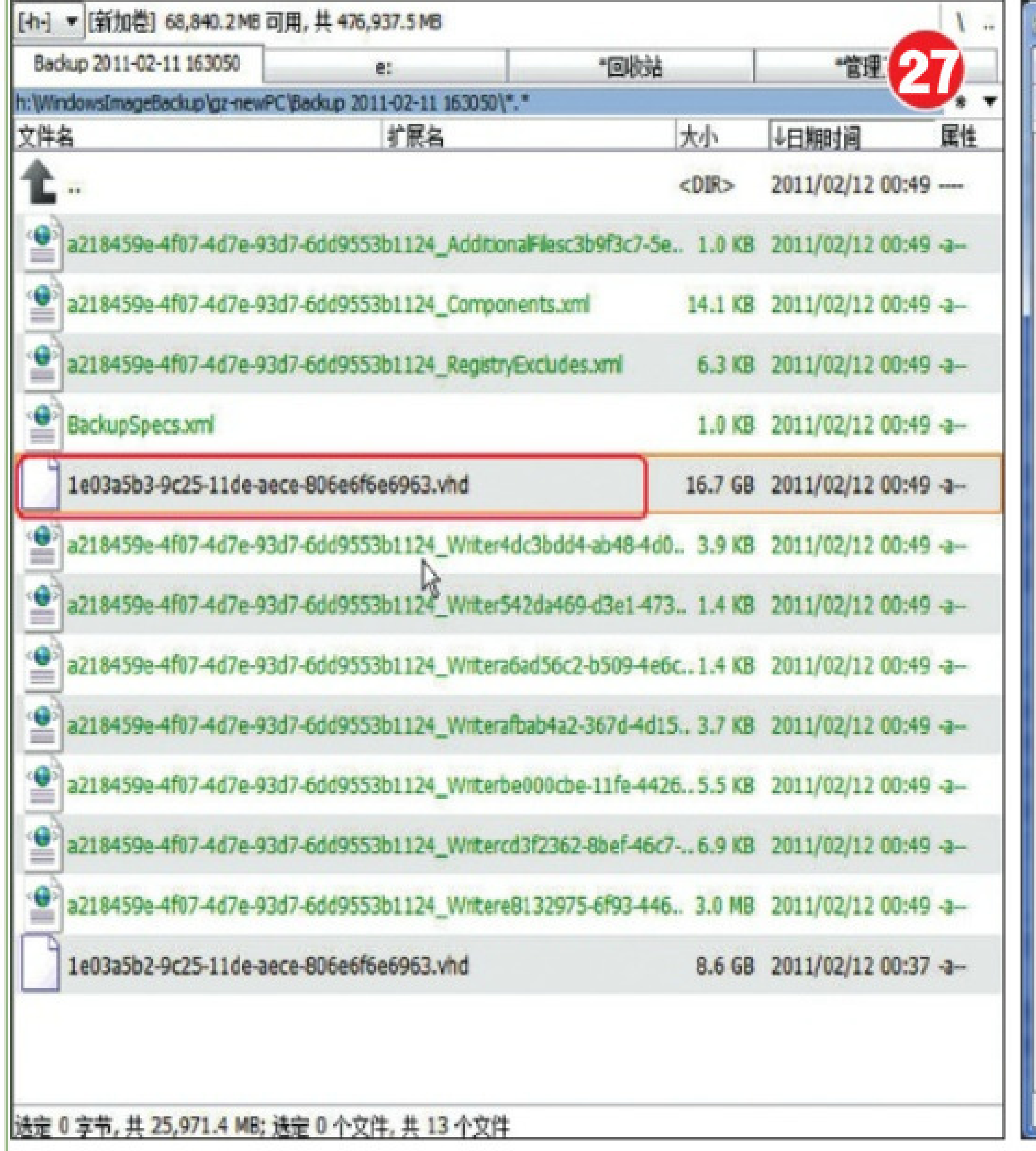
盘启动计算机，进入安装窗口时点击“下一步”，然后在出现的安装窗口点击“修复计算机”（图24）。程序会搜索已安装的Windows 7，完成后点击“否”按钮，并选择“使用以前创建的系统映像还原计算机”（图25）。点击下一步查找已经备份的系统映像文件，然后根据向导指示直至完成系统映像的还原工作即可。

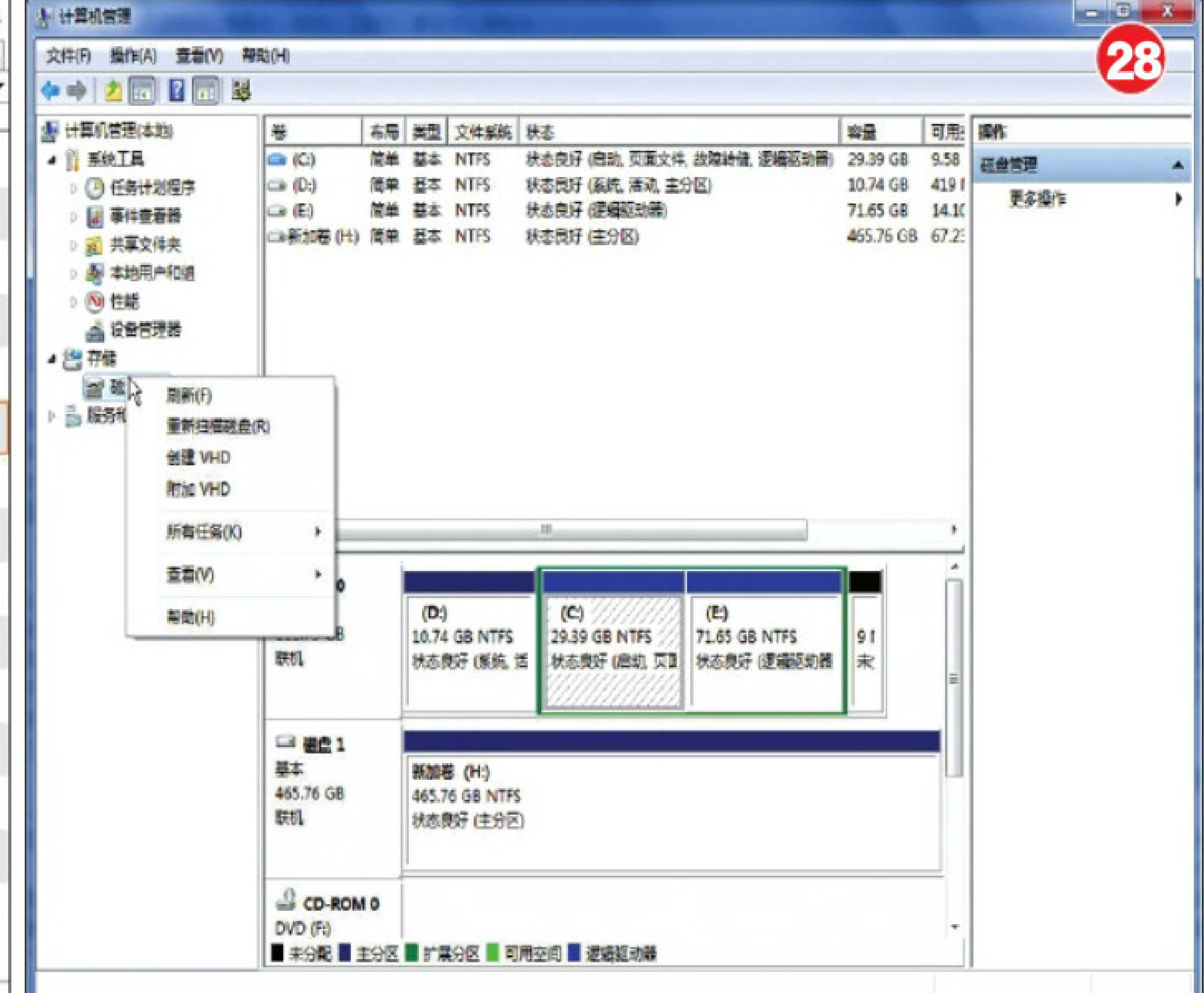
全面超越Ghost?——VHD文件高级操作

如果用户打开已备份好的个人文件数据，可以发现备份实际上是以备份日期为分类的文件夹，以“Backup file”加数字排序的ZIP压缩文件（图26）。也就是说，即使用户不进入Windows 7文件备份和还原功能，甚至在系统完全崩溃的情况下，也能轻松在其他计算机上解压缩获得备份数据。不过若是查看生成的系统备份映像，则是一个VHD文件（如果备份了多个分区则是多个VHD文件），不能直接访问，那么是否也能有其他方便的方式使用VHD文件呢（图27）？



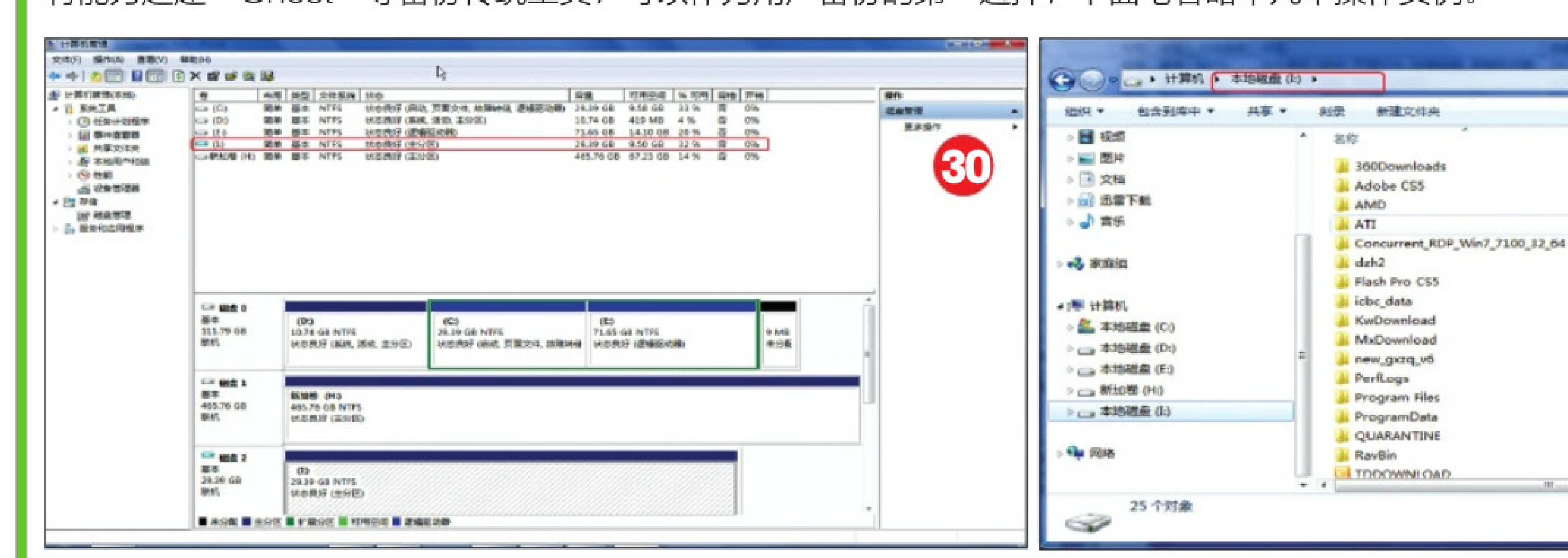
其实VHD（Virtual Hard Disk）文件原是微软虚拟机“Virtual PC”所创建的以单文件形式存在的虚拟磁盘，但Windows 7实现了对VHD文件技术的内置支持，使得Windows 7的磁盘管理工具可以轻松直观地管理VHD文件。对于文件备份和还原功能所生成的系统映像VHD文件，我们可以直接将其挂载在Windows 7系统中成为虚拟磁盘。点击“开始菜单→控制面板→管理工具→计算机管理”，在计算机管理界面右键点击左侧菜单树中“磁盘管理”，在弹出菜单中选择“附加VHD”（图28）。点击弹出的窗口中的“浏览”按钮，指定之前文件备份和还原功能所生成的系统映像VHD文件。如果用户不勾选下方的只读选项，就可对挂载后的磁盘完全自由地读写操作，和物理磁盘没有操作体验上的差别，如果不想破坏系统映像的完整性和原





始性，则应该勾选上只读选项（图29）。点击确定之后系统就会发现新设备并安装驱动程序，直至系统提示“microsoft VHD HBA已安装”，此时磁盘管理工具中会出现新的磁盘分区，跟物理磁盘的分别仅仅只是蓝色的磁盘图标（图30）。此时用户就可在资源管理器中读写操作VHD虚拟磁盘了，其中的文件是之前备份系统分区中的所有文件副本，从中获取某些数据文件与日常的读写拷贝操作完全一样（图31）。当然VHD文件的奇妙远不仅是直接读写，它的高级应用才使得它有能力超越“Ghost”等备份传统工具，可以作为用户备份的第一选择，下面笔者略举几个操作实例。





首先是创建的便捷性，事实上我们也可以抛开系统自带文件备份和还原功能，使用“Disk2vhd”更快捷地生成VHD文件（下载地址：http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/ee656415），我们只需执行软件后选择想要转换为VHD的分区，设定好VHD文件的存放位置，点击“create”按钮就能轻松创建系统分区的VHD映像文件，转换效率远高于系统自带文件备份和还原功能（图32）。对于系统映像VHD文件，是否一定要用系统安装光盘将其还原覆盖原有系统才能应用呢？答案是否定的，Windows 7启动器最强大的地方就是可以直接引导系统映像的VHD文件，例如上面已经将系统映像VHD文件挂载于磁盘管理器中，下面我们将其加入到Windows 7启动器中，实现直接启动引导VHD文件中的Windows 7操作系统。首先使用“管理员身份”启动命令提示符工具（CMD），输入命令“bcdedit”察看当前启动管理器信息，可以清楚地看到当前启动管理器中有两个可引导系统，分别是安装在C盘的“earlier version of windows”（Windows XP），以及安装在D盘的“Windows 7”（图33）。接着将VHD虚拟硬盘文件中的操作系统引导信息加入到启动管理器中，输入命令“bcdboot n:\windows /s D:”，注意“n:\”是VHD文件在磁盘管理器中所分配的盘符，“D:”则是启动管理器所在的实际物理分区。

再次查看启动管理器的内容，发现VHD虚拟硬盘文件的“N”分区引导信息，已经加入到了启动管理器中，当前有两个Windows 7系统的引导信息，一个是属于原来物理分区的Windows 7，一个则是安装在VHD文件中的Windows 7（图34）。重启计算机，用户即可在引导界面上看到新添加的VHD文件中的Windows 7系统，选择它就可直接启动计算机进入Windows 7环境中，其启动过程和真实物理分区上安装的操作系统没有任何区别。也就是说VHD系统映像文件不仅可以作为系统备份，也可以作为多系统环境，不同于传统多系统环境需要多个分区，利用VHD文件安装多系统环境可以将VHD全部放置在同一个磁盘分区，通过简单地对VHD文件进行复制，就能实现多个系统。



编后语：更为奇妙的是，VHD文件可以创建差分磁盘VHD文件，从备份角度来说可以实现增量备份、计划备份等高级备份手段，在多系统环境中来看，则可使用微小磁盘空间实现多个系统环境，实现防病毒木马的沙盘系统、影子系统等特殊功能。这些VHD文件也可以自由部署到没有任何操作系统的计算机上，成为计算机的主操作系统，这些高级复杂的应用我们会在本栏目以后的文章中进行探讨。P



最近回了一趟老家，因为带上了iPad，和父母一起娱乐的方式顿时从以往的麻将、扑克、字牌，转到了这台小小的设备上。除了一起玩游戏之外，父亲还饶有兴趣地在上面看了几页电子书，用两个手指放缩的方式很招他的喜爱。最后，我还发现这台设备上的手写输入，更加增加了他们“涉足新科技”的信心。如何将高深的技术、思想简单化、平民化，一直是人们在思考的问题，很多年前白居易就懂得了，让邻家老人能听懂的诗才是好诗，现在iPad也是这样。但愿我们手上的常用软件，也能全面学会这一条招人喜爱的捷径。

■北京 淮扬客

英文写作助手——谷歌拼音输入法 3.0

□大小：44.0MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.google.com/intl/zh-CN/ime/english

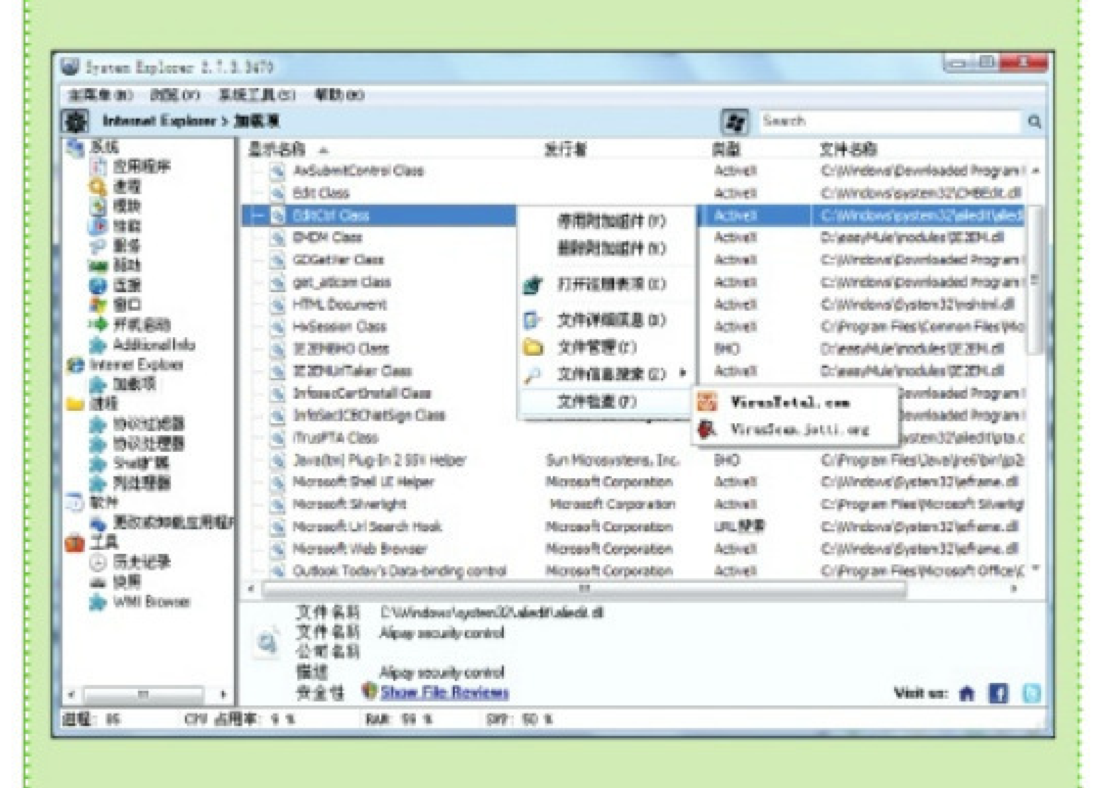


此次谷歌输入法的升级，是那些经常使用英文进行输入的用户不可不留意的一次！其中加入了专为国人设计的全新“谷歌英文写作助手”，该助手不会占用独立的输入法条目，只要你使用时切换到英文输入模式，就可直接启用。同时输入法状态条上也相应地提供了该功能的启用/关闭按钮，使用非常方便。具体来说，其功能主要包括以下几部分：1.智能补齐+拼写建议，软件会根据你输入的前几个字母（默认为3个）给出建议选项，其中前几项基本为补齐类型（例如输入“fun”建议“function”），后几项则包括拼写纠错、同义词建议（例如输入“fun”建议“enjoyment”）等，全面帮助你提高英文输入速度，并一定程度上解决词汇量不足的问题；2.内嵌谷歌翻译，当出现拼写建议时，只要将鼠标移至建议项，就可看到联网的谷歌翻译所提供的详细释义及例句，同时“释义”项的旁边还会出现一个“同义词”项，点击它可看到更多的同义词。在软件的设置中，根据你对英文的熟悉程度，可设定写作助手出现的条件，当然亦可将该功能设置为只按快捷键时才出现。

系统信息一网打尽——System Explorer 2.7.3

□大小：1.62MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/34231.html

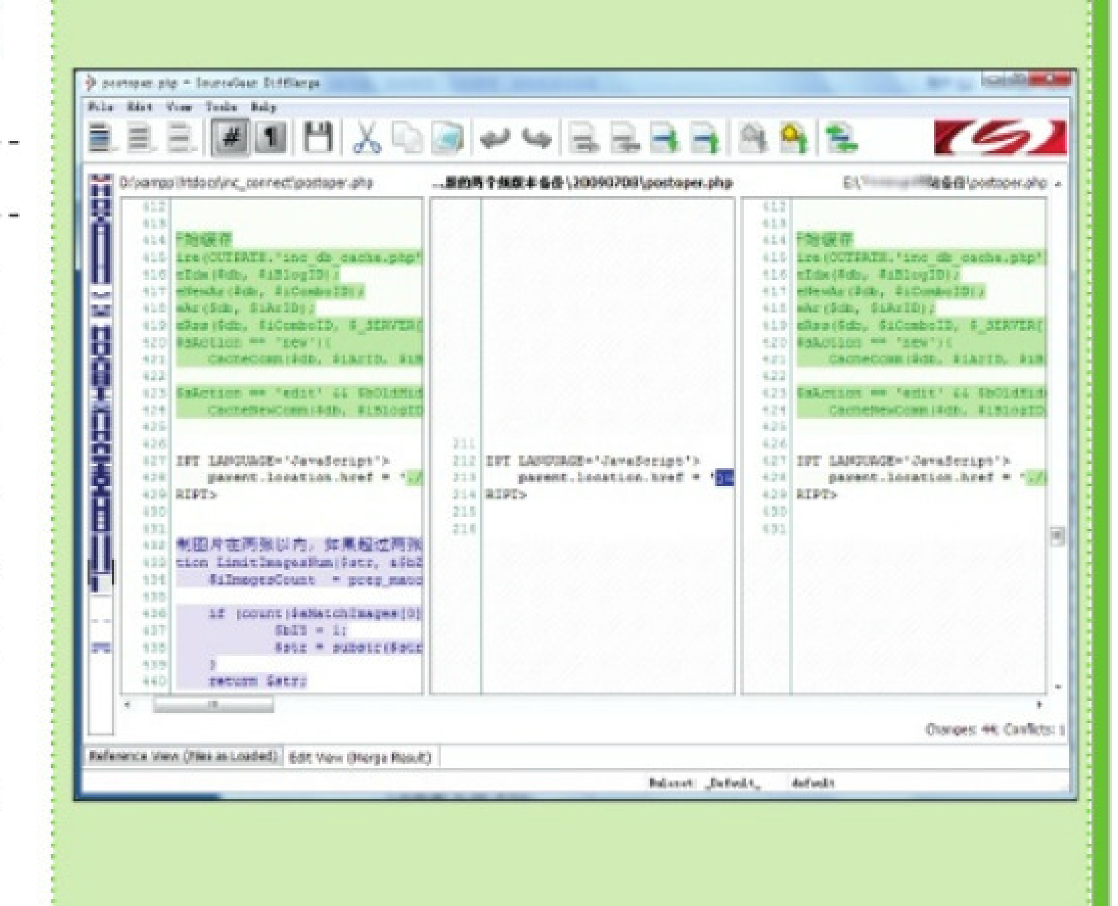


支持系统信息的软件很多，而这款软件则胜在全面、直观、清晰，并且拥有不错的辅助操作功能上。软件采用树状列表组织各类系统信息，列出的信息包括当前已打开的应用程序、进程、模块、网络连接、窗口（包括隐藏窗口），系统中安装的服务、驱动、IE加载项、Shell扩展、协议处理以及开机启动项。许多项目中，软件都提供了相关的右键菜单辅助功能，例如删除组件、在注册表中查看该项目、联网查看该项目的详细信息等。软件初次启动时为英文界面，请点击菜单“Main→Options”，在“General”设置语言“Simple Chinese”，另外默认情况下左边导航栏不会出现，请点击菜单“浏览→Show left menu”。

文件比不同——SourceGear DiffMerge 3.1.0

□大小：4.74MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61847.htm



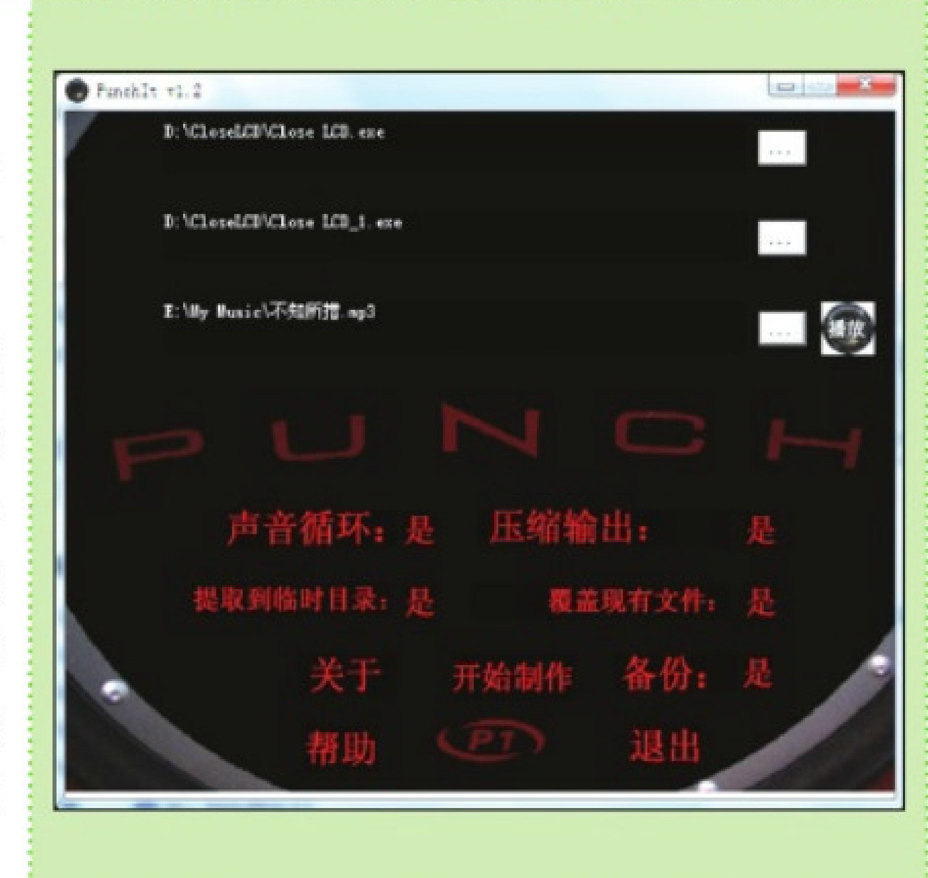
一款用来比较文件/文件夹的不同、并可根据指定方向自动合并文件的工具。与同类软件相比，本软件的特色是最多支持3个文件的同时比较（其他软件基本都只支持两个文件），比较时会以3列的方式逐一显示出各个文件中不同的部分。另外，软件支持文件夹之间的对比，也是一些同类软件所不具备的功能。本软件为纯绿色软件，但是支持在资源浏览器中开启右键菜单支持，如果需要该功能，请在软件设置中的“Explorer Integration”中点击“Install Now”安装，之后选择2到3个文件或文件夹，右击鼠标就会出现相应的比较菜单项。

你的程序会唱歌——PunchIt 1.2

□大小：1.39MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/112843.htm

本软件的功能非常奇特：为电脑上的任意可执行文件添加捆绑一个音频文件，让它启动后自动播放该文件。该功能看起来似乎很傻气，因为不能随意控制的音频播放似乎没什么用。不过，想想如果你在愚人节……又或者你想给什么人一个惊喜……嗯，你懂的。软件操作十分简单，只要点击界面上的3个按钮分别选择源执行文件、输出文件、要加入的音频文件，再点击下方的设定项选择是否支持音乐循环、文件压缩等，然后“开始制作”即可。笔者在这里强烈建议制作时不要覆盖源文件，或者即使覆盖也应将源文件备份，以免出现意外时还原。另外，一些已安装的可执行文件必须在指定的文件夹中才可正常运行，因此生成的输出文件最好也放在同一文件夹下。



随时收听BBC——BBC World Service Widget

□大小：72.0kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.bbc.co.uk/worldservice/widget/live/air/en/bbcwswidget.air



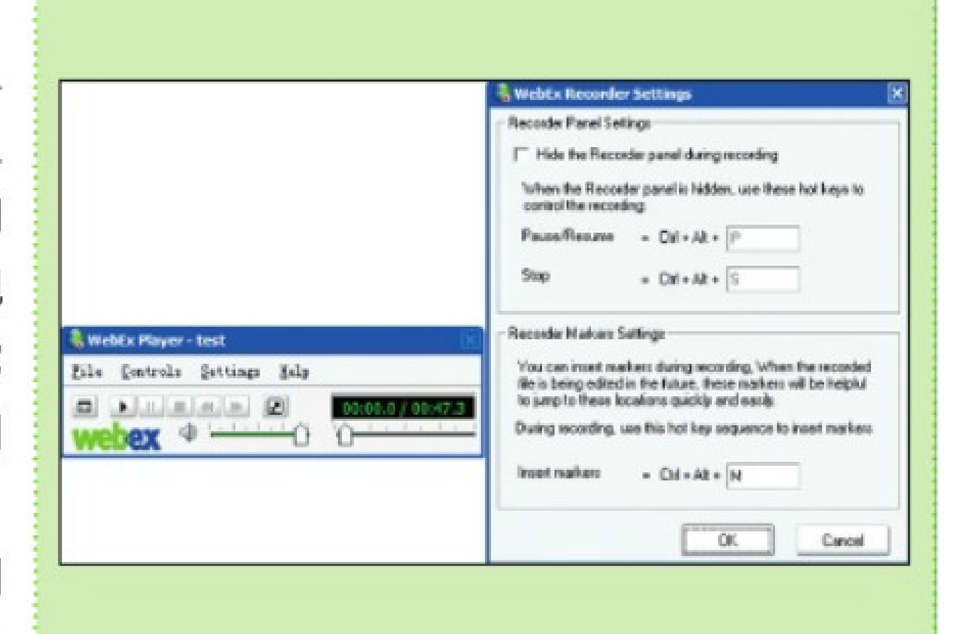
自创立以来，BBC（英国广播公司）就一直被认为是全球最受尊敬的媒体之一，目前通过网络，全世界的听众都可听到该电台的实时广播或是历史录音，而这里介绍的就是BBC官方发布的一款基于Adobe AIR的独立收听软件（需要Adobe AIR的支持，如未安装请到此地址下载安装：http://get.adobe.com/air/?loc=cn）。通过该软件，用户可随时听收该电台“World Service”频道的实时节目，此外还可按类别查看该频道的近期历史节目，但这些节目不能在软件中直接收听，点击后会直接跳转到浏览器并打开相应的网站链接——不过，也许你会觉得浏览器上的网页播放器也很不错。

录屏能手——WebEx Recording Editor 3.0

□大小：3.30MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.question-defense.com/wp-content/uploads/2010/05/ateditor-version-3.0.zip

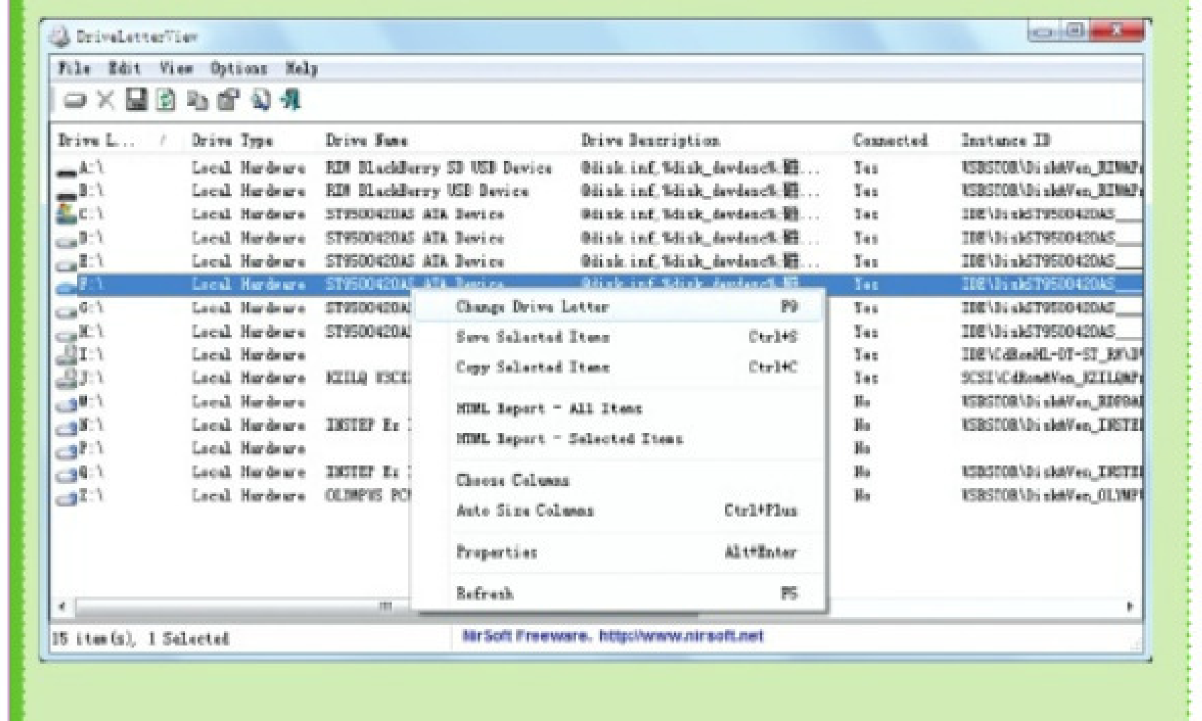
从商业套件“WebEx Service”中提取出来的一个小工具，该商业套件的知名度非常高，据称世界500强企业很多都用它做网络视频平台，而这一工具则是视频录制、播放及编辑的提供者。其特色是录制效率高、稳定性突出，如果只是用它来录制Windows窗口，你会发现它记录的文件非常小，同时在录制文件时软件占用的系统资源也较低，即使长时录制也不会导致系统失去响应。软件支持录制声音，最后可将文件导出为WMV文件（需使用“WebEx Recording Editor”打开录制文件，之后选择菜单“File→Export to”）。唯一的遗憾是软件与Win7的字体兼容性不够好，录制时会发现界面文字变得锐化。



盘符轻松换——DriveLetterView 1.00

□大小：41.4kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nirsoft.net/utils/driveletterview.zip



又一款来自NirSoft的列表类软件，这次列出的项目是系统上所有的磁盘分区，允许你轻松变更各分区的盘符。显然，如果你熟知Windows的“磁盘管理”功能，似乎会给出“多此一举”的评价。不过，该软件的特色是，如果之前给某USB存储器分配过盘符，或是将某网络文件夹虚拟为磁盘分区，那么即使它们目前处于未插入/脱机状态，其盘符仍然存在于本软件的列表之中，并且可随意变更，而且它的反应速度远比系统的磁盘管理器快。P



本期介绍的“汉王 PDF OCR”是一款很出色的OCR识别软件，在试用它的过程中，笔者不禁在想：同样是一个字，写在纸上，跟打在电脑上，到底有什么不同？最后答案就跟我国古代发明的活字印刷术的用处类似——打在电脑上的字可以随便“拆卸”“改装”，而且超越活字印刷术的地方是，它可随便变更颜色、字体属性，这也是一个字从图像属性变成文本属性的最重大改变。随着电子化的进程，总有一天，绝大部分文字会完全回到文本属性当中，这是它们最本质的意义。

■北京 淮扬客

轻松转换——艾奇全能视频转换器钻石版

□版本：2.22.116 □大小：14.11MB □授权：共享软件 □作者：艾奇软件 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：99元
□未注册限制：视频转换强制添加水印、音频转换长度限制2分钟 □主页：http://www.aiqisoft.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/68925.htm

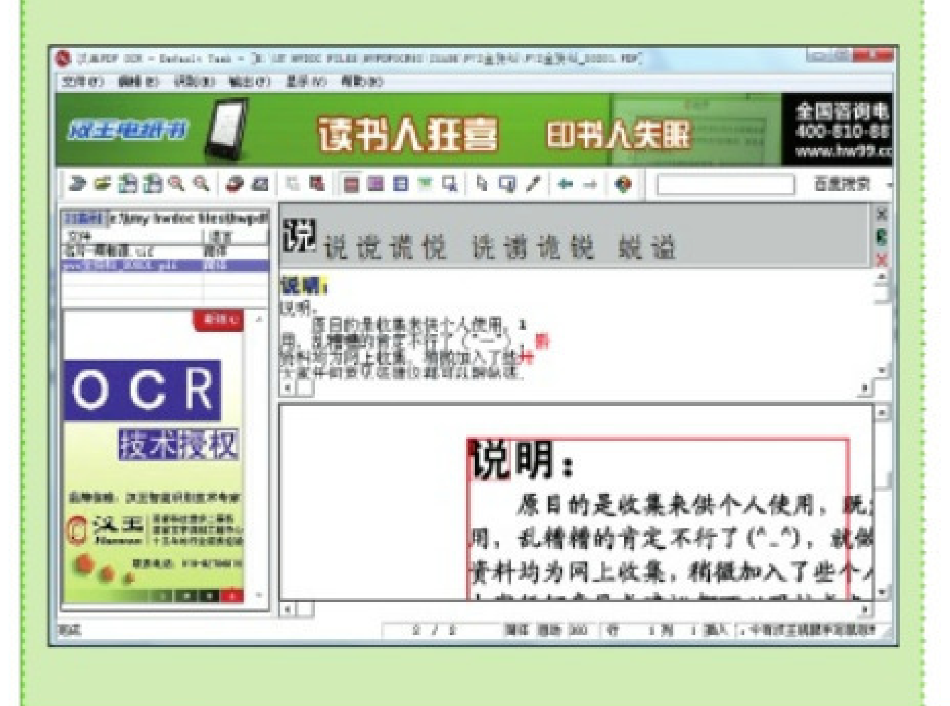
说明：软件虽命名为“全能视频转换”，但实际拥有以下3大部分功能：1.视频转换，这是软件的主打功能，基本上覆盖了所有常见的视频格式，但其特色之处在于丰富的转换预设，拥有iPad、iPhone、iPod、Zune、PSP、PS3、Windows Mobile、Android甚至是爱可视、创新Zen等设备的用户可实现一键转换；2.音频转换，除了MP3、WAV、WMV等之外，各种较冷门的MKA、RA、OGG、AIFF格式也在支持之列；3.读取DVD光盘，并将其转换为常见视频格式。另外，该软件的界面较为时尚，同时也很照顾用户的使用感受，其设计细节值得称道。



点评：一款功能和界面兼顾的优秀软件，值得有这方面需求的用户试用。另外针对转换要求较为单一的用户，软件也提供了支持格式较少的转换器版本，价格亦相应降低，有兴趣的用户可在官方主页查看。

文字识别利器——汉王 PDF OCR

□版本：8.1 □大小：35.0MB □授权：免费软件 □作者：汉王科技股份有限公司 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.hanwang.com.cn □下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/77263.htm



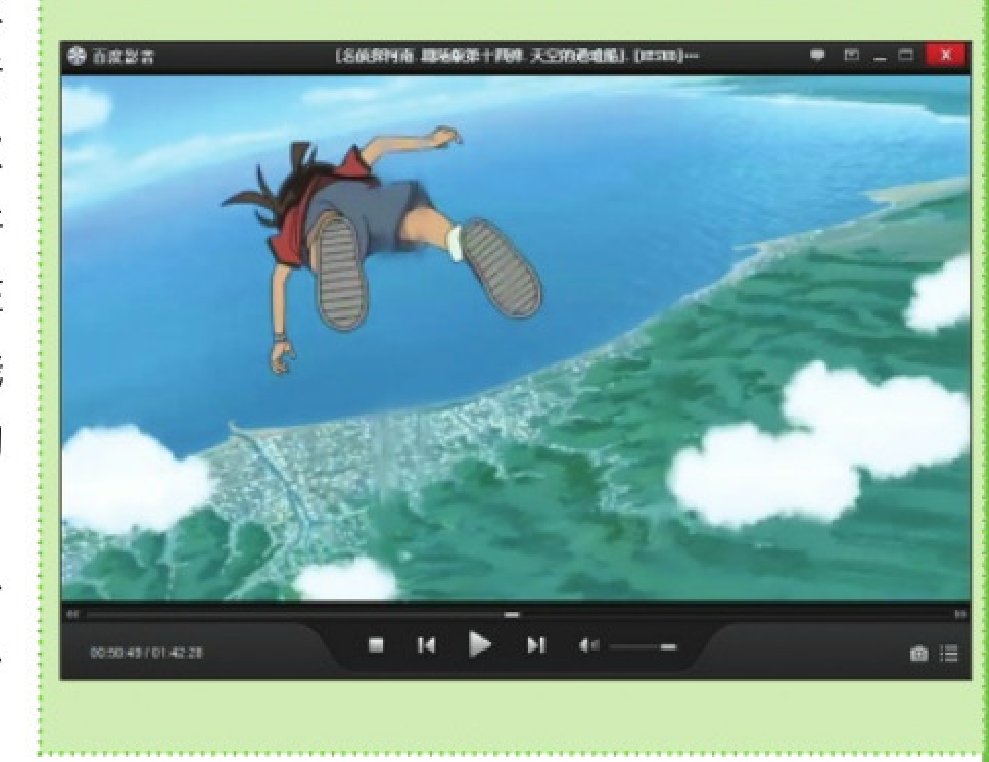
说明：如果你经常要将一些文字资料从纸面上输入到电脑中，或是希望能够将图片中的文字转为真正的可编辑纯文本格式，那么一款体贴的OCR软件将是你的福音，这里介绍的国内汉王公司免费发布的OCR软件是一个不错的选择。软件支持的源格式包括TIF、BMP、JPG及PDF，其中多页的TIF及PDF文件在读取后允许选择分页，另外它还支持直接从扫描仪中获取图像。在识别方面，软件支持在识别前手动/自动校正倾斜，并可旋转图片；识别之后允许让用户逐行对照图片资源修改OCR识别出来的文字、同时提供识别建议（类似于手写识别中的可选字，非常便利）；最后还能自动将识别出的文字保存为TXT文件。

点评：软件的OCR识别率令人满意，同时操作过程也很便利，如果你有这方面需要，一定不要错过。

播放新选择——百度影音

□版本：Beta 1 □大小：9.25MB □授权：免费软件 □作者：百度 □平台：WinXP/Vista/7（32位） □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://player.baidu.com □下载注册：http://player.baidu.com

说明：继腾讯公司的QQ播放器之后，国内另一家期望在个人应用软件领域有所作为的百度公司亦在最近推出了自己的全新播放器。作为后起之秀，前人的优点是要吸收的，因此全媒体格式支持、自动记录上次观看位置、自动添加相似文件到播放列表、截屏等等功能都具备。软件界面也能做到取悦老用户，只是在风格上可以由自己取舍。该播放器在功能方面的创新是“边下载边播放”，当你使用它播放URL形式的在线视频时，它可一边下载一边播放，不过该功能目前仅支持BDHD协议的在线视频，而目前支持该协议的网站并不算多。



点评：软件的功能和界面都可说得上中规中矩，猜测未来这款软件也许会与在线视频服务有所联系，因此仅支持BDHD的边下边放有可能并不会成为噱头。



Android、iOS、Windows Phone 7三家系统雄踞掌上设备市场，已被诺基亚“打入冷宫”的Symbian，似乎永远只适合那些完全不在乎使用体验，也不愿接受新鲜事物的人使用。在“三分天下”的格局形成时，掌上设备的革命似乎也成功了，它们完全可胜任浏览网页、看视频、听音乐等任务，外接键盘后的平板电脑甚至能媲美上网本。不过购买新产品前，也要掂量自己的钱包……

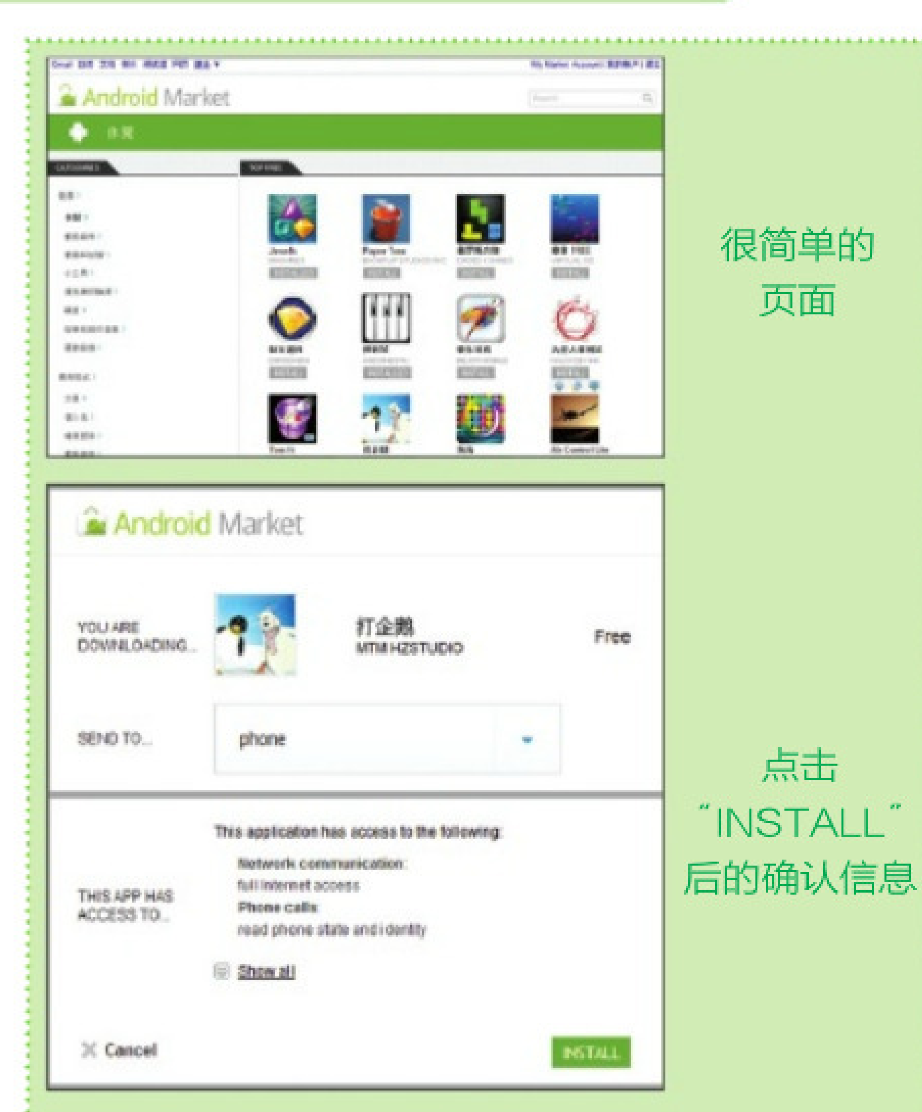
■辽宁 马卡

数据线“同步”成为历史？——Android Market网页商店

在与苹果App Store竞争中，Google最新的办法是一个在线版的Android Market（market.android.com），它和App Store相同的方面是用户使用PC的浏览器查看其中商品，然后再进行其他操作，但不同之处发生在进行购买、下载时，它不会下载到本地计算机，而是直接下载到手机、平板电脑中，不像苹果一样必须先下载到iTunes中然后再进行同步，非常方便。

Android设备要使用该功能有一些要求，其中包括不同设备间要登录相同的Google账号，而且都要连接互联网。在线版Android Market的页面设计追求简洁，游戏类被安排在了最显眼的位置，许多优秀的免费软件也被重点推荐，点击程序图标后可进入介绍页面，页面右侧可见评分、日期、版本、系统版本要求、安装大小等信息，下方有截图、评论等，与Android设备保持了良好的一致性。

点评：许多人喜欢使用PC浏览并下载移动设备上的软件，很大一部分原因是PC性能更好，操作也更舒适。Google的这项服务可让人们摆脱数据线，达到同样同步数据的效果，比iOS设备方便许多。具体使用时，首先登录网页版Android Market，挑选喜欢的软件，点击“INSTALL”后，Android设备上就会神奇地开始下载、安装了。



很简单的页面

点击“INSTALL”后的确认信息

儿童读物新方向——iOS设备可以成为孩子的故事书



晃动手机的互动



活泼的人物设计及暖色调配色

人们印象中的儿童故事书都印在纸张上，像“蓝猫”“喜洋洋”等系列故事书，都选择更可靠的纸张，印成彩色故事书出版上市，小朋友也很喜欢。而以iPhone、iPad为代表的产品出现后，由于它们的性能、显示效果有能力让彩色故事书以更活泼的方式展现，因此有不少开发人员将经典的故事书做成互动电子书，发布到App Store中销售，获得了许多家长和小朋友的青睐，开发者也有不错的利润。使用一些儿童读物的原创作者也改变了他们的思路，选择把故事直接以电子版的形式发布到App Store中，例如一本叫“Jack and Joe”的系列故事书，就是首个这样的儿童读物。该书在App Store中售价2.99美元，每本27页，讲述了一个金发男孩Jack和他的哈士奇小狗伙伴Joe故事，大多数页面都有互动内容，书中没有任何会令小朋友害怕的部分，且阅读时文字也不是高亮状态，尽可能地保护视力。

点评：笔者本人不看好这种概念，除了LED背光对视力的损伤外，电子书短期内虽能给小孩子带来欢乐，但他们长大后回忆童年时，应该不会找到儿时最爱的故事书了——曾经所用的电子设备已变成垃圾，数字格式的电子书上也不会有一点岁月的痕迹，缺少了“一起成长、一起变老”的亲切感。

喜忧参半——Android 3.0现状

平板电脑市场被摩托罗拉的Xoom注入了新的活力。除了它的硬件配置外，更多人还关心其中的Android 3.0系统（Honeycomb），因为它代表了未来Android平板的方向。然而从各方面的使用评测上看，Android 3.0更像是一个“测试版”，虽然它在界面上的流畅性上远好于之前的手机版Android系统，可缺点是界面还不成熟，没利用好平板电脑的特点，用户会觉得它的界面更像是给PC使用的，简单粗暴，少了对使用者的体贴。如之前所料，与iPad上市初期相同，绝大多数程序要拉扯以适应屏幕，真正为Android 3.0量身定制的程序寥寥无几，截稿时共有16款，实在太少，不过一个好消息是Firefox新发布的测试版在Android 3.0上性能不错，比Xoom上自带浏览器快一些。



16款应用中真正实用的不多

点评：毫无疑问Android 3.0是个出色的系统，它可以改变iOS在平板电脑上的垄断地位，消费者未来购买平板电脑时不再会觉得iPad有那么“独特”，可选择的产品也会逐渐多起来，整个过程或许需要3～6个月。

春有百花
——踏青拍花指南

■天津 壹分

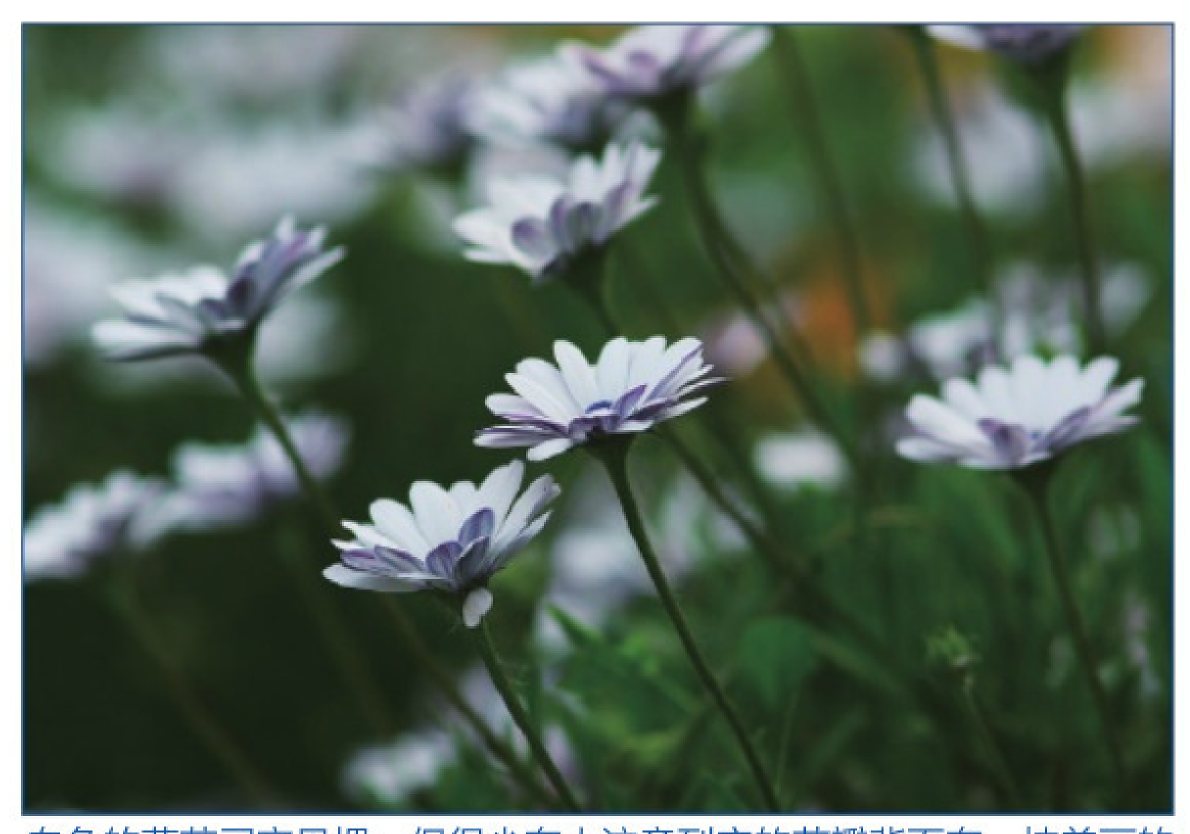
前言

花是我们大家都喜爱的拍摄对象，一张成功的花朵照片则是对大自然的最好赞美。无论我们是在旅途之中，或在高山之巅，又或在林间溪旁，在接下来的几个月里，花朵几乎无处不在。只要我们停下脚步，不仅能看到，还能嗅到、摸到、感觉到花朵带来的色彩、芬芳和生命力。要拍好花朵的照片不太容易，三维世界里复杂又美妙的感受在转换为平面的照片时，一不小心就会损失殆尽。要拍好花朵的照片，其实也容易，只要我们在按下快门之前多一次思考，在思考之后多按几下快门。

欣赏花朵的角度

花是随处可见的，每个人都知道一朵花的大概样子，这也意味着用常规的角度去拍摄一朵花很难获得让人眼前一亮的效果。如果想让自己的照片令人过目难忘，就一定要找到平时被我们忽略的东西——无论我们要拍摄的是什么东西。要拍摄一朵花，我们首先要选择欣赏它的角度，最容易的方式就是选择一个平常不太可能的观察角度。因为绝大部分花都比我们“个子矮”，因此我们习惯了从较高位置去俯视它们。反过来讲，就是很少有人会从平视或仰视的角度去观察一朵花——弯下腰甚至趴在地上，往往会让自己眼前一亮。

与仰视相对的角度是垂直向下的俯视。这种绝对的俯视角度也是平时很少用的，可以让我们看到花朵美丽的结构，非常适合花蕊漂亮、花瓣舒展的花。如果你的相机有较强的微距能力或者大光圈镜头，毫不吝惜地使用它们吧。



白色的菊花司空见惯，但很少有人注意到它的花瓣背面有一抹美丽的蓝紫色。为了拍下这张照片，我几乎要趴在地上才能让镜头的角度比花瓣略微低一点，接近平视的视角。虽然拍摄时痛苦得要死，但看看最终的效果，还是值得的





这两张照片都采用了仰望的角度，大部分人都不太可能躺在地上去观察一朵花的样子，所以它们看起来很独特，天空的光线会穿透花瓣和叶子，呈现出特殊的色彩和质感。相信我，这一点都不难，拍摄的过程绝对比上面那张容易。我将相机设置为自动选择对焦点，然后镜头向上放在花的下面，按下快门——等着收获意外的惊喜吧。因为这种方法比较难精确控制构图和对焦点，最好用广角端和较小的光圈（增加取景范围和景深，可以提高成功率），而且可能需要多拍几张。我现在已经很熟练了，最多拍二、三张就能有一张看起来还蛮像回事的



这朵花眼熟么？前面我刚刚用仰视的角度拍过它，现在是俯视的角度。同一天、同一朵花、同样的相机和镜头、同一个按快门的人，如此多的相同，只是换了个角度，看上去也不错吧？拍摄的时候如果能使用大光圈镜头或微距，可以让背景模糊，使花朵更突出



在这种绝对俯视的角度下，花的所有细节都能一目了然。这两张其实是同一张照片，对于现在动辄千万像素的数码相机而言，即便裁剪一下，也有足够多的像素来保证画质。这个角度拍摄的照片非常适合裁剪，因为它包含了足够多的细节而且画面结构很简单。很长时间里，我都在用后面这张裁剪过的照片做桌面

利用好现场的光线

摄影从很大程度上来讲就是在和光线打交道。这里我们不用考虑光线的质感、色彩等等一大堆问题，只要注意利用光线的方向就可以了。对于花来讲，最好的光线是穿透花瓣的光线。也就是说，要勇敢地站到太阳（或其他光源）的对面去，让花位于相机和太阳之间。





这两张照片都是在下午5点左右拍摄的，那个时候太阳的位置比较低，光线温暖柔和，穿透花瓣后会充分表现出花瓣的色彩和质感，并在花瓣层叠的位置形成漂亮的阴影。拍摄时我使用了长焦镜头，焦距为200mm，并将光圈开到最大，这样可以轻松获得红色郁金香的特写，长焦距和大光圈还将其他花朵变为漂亮的色块

试试闪光灯吧

当我们向上仰拍的时候，经常会因为天空太亮而只能得到花的剪影。像樱花这种喜欢“抱团”的花，如果拍成剪影，显然谁都看不出它是什么了。这个时候我会选择打开相机上的闪光灯，往往会有很好的效果。

许多人都以为阴天是没有办法拍出好看的照片，这是典型的菜鸟想法。阴天时不仅到处都填充着均匀的、柔和的光线，而且还会使花朵的颜色显得更加鲜艳。所以，阴天是拍花的好天气。前面那些菊花的照片几乎都是在阴天拍摄的。

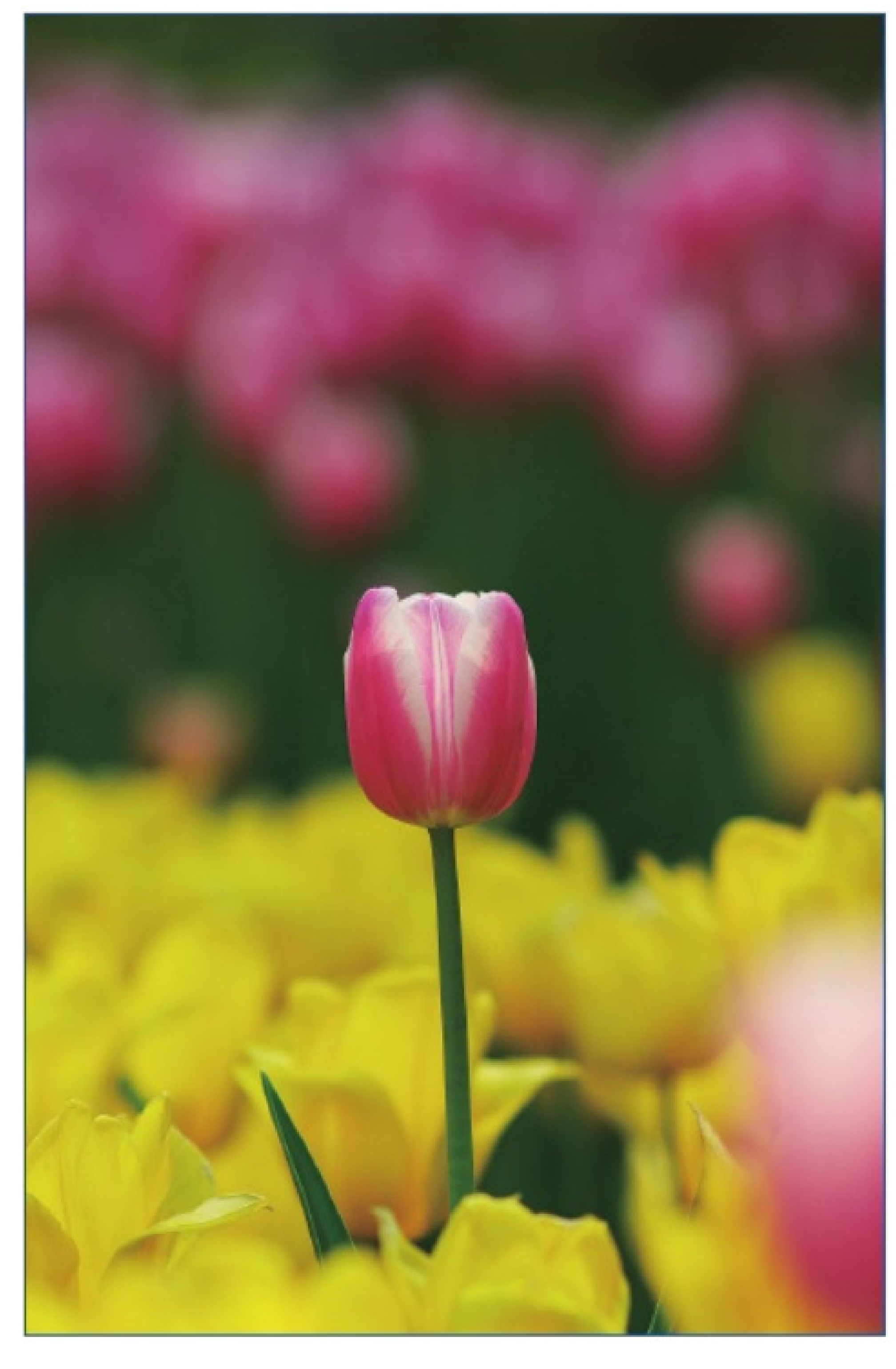
寻找“特殊的”花朵



在一大片“粉钻石”（郁金香的一种）中，我突然看到这朵红色的郁金香，它不仅有不同的颜色，花瓣的纹理也更清晰，还比周围大部分郁金香都高一点。毫无疑问，它就是我们要找的那个家伙



这张照片是在红色和黄色阵营的分界线上拍的，完全不同的颜色和相向的花朵，形成了有趣的画面



这是一朵“粉钻石”，它不小心在黄色郁金香丛中迷路了。这又是个特殊的家伙，在不远处是它的伙伴们。粉色和黄色的阵营划分明晰，但偏偏有这么突出的家伙混在其中，实在是再好不过了

许多人在面对花的海洋是往往手足无措，最后只能拍下一大片密集的色彩，看得人眼晕。这种时候要注意在花海中寻找最特殊的那一朵或几朵，它们可能是比其他花高一些，或者颜色特殊一些，或者恰好被树叶缝隙中穿过的阳光照亮……总之，你应该找到与众不同的那朵花作为拍摄的主体。

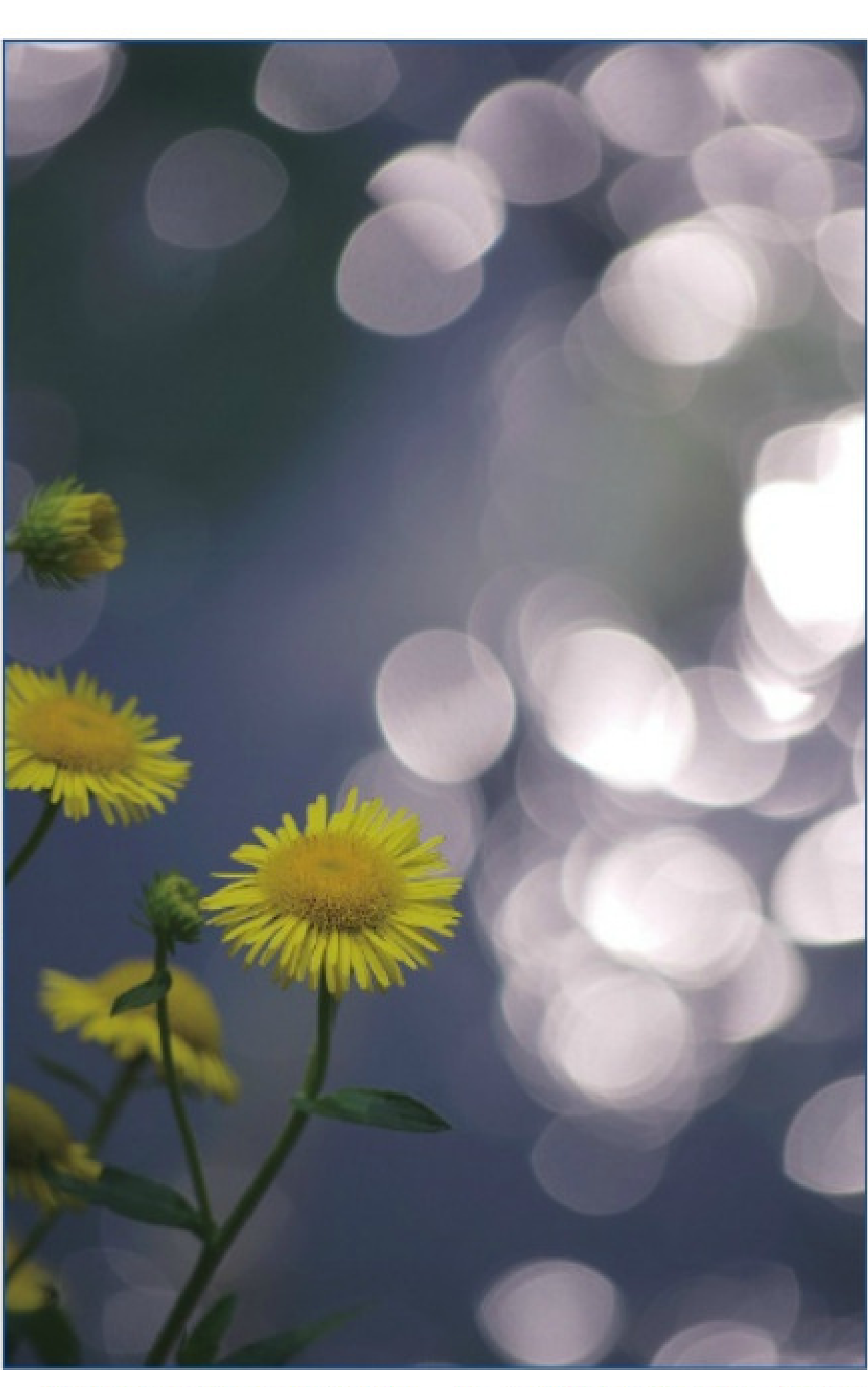
这样成片的小花是最容易让人眼晕的，我选中了画面中央这几朵，它们与周围的花保持着恰当的距离，正好作为这张照片的主角

当所有人的目光都集中在花海的表面时，我们应该低下头仔细寻找某个角落里独自开放的小家伙。构图的时候不要忘记将花海的一部分纳入，这样才能形成对比，让观众知道这朵花的特殊性

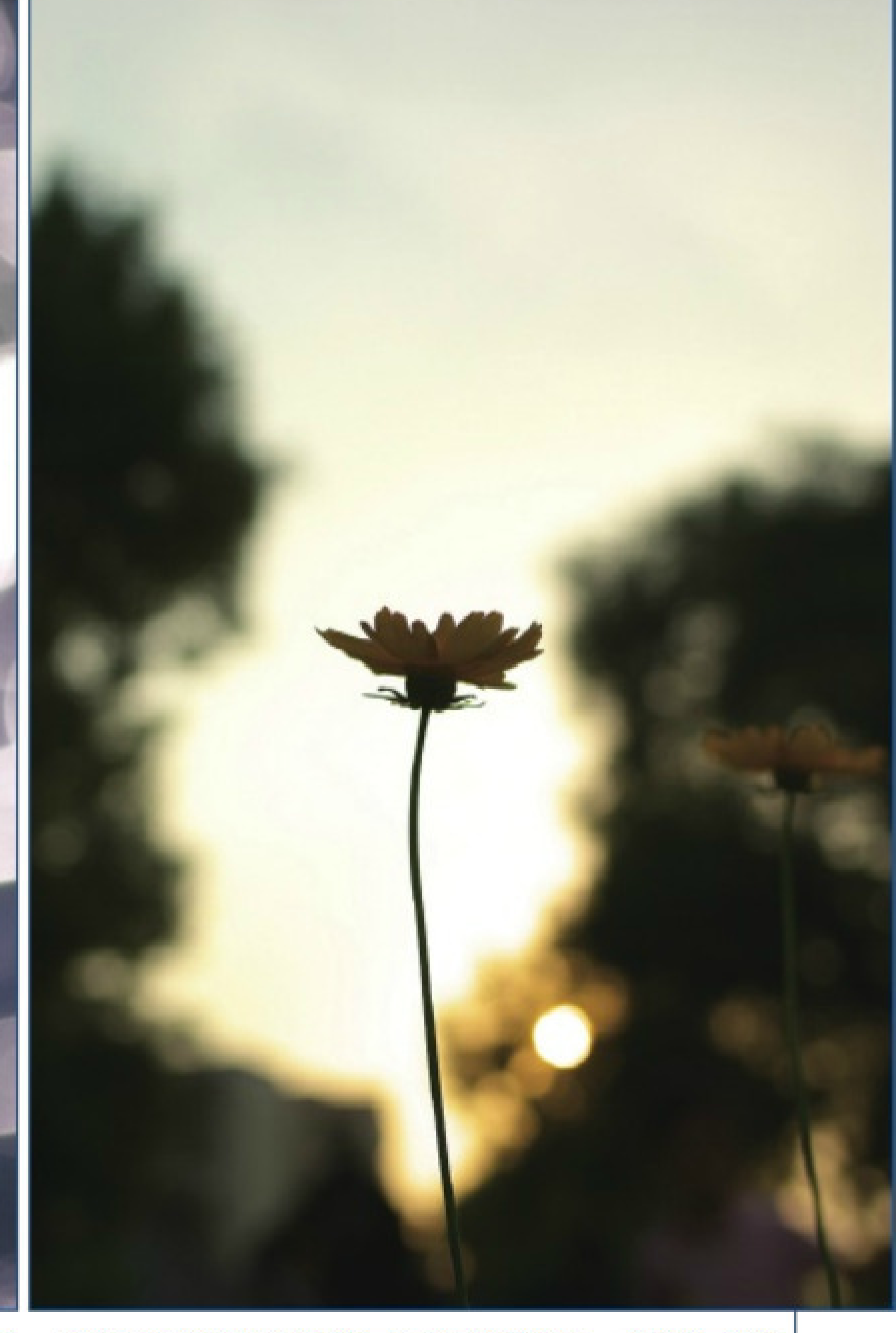
让背景和环境参与进来



这是我最喜欢的照片之一。背景中是救生员的瞭望楼，“LIFEGUARD”是生命的保障，小黄花则代表了旺盛的生命力

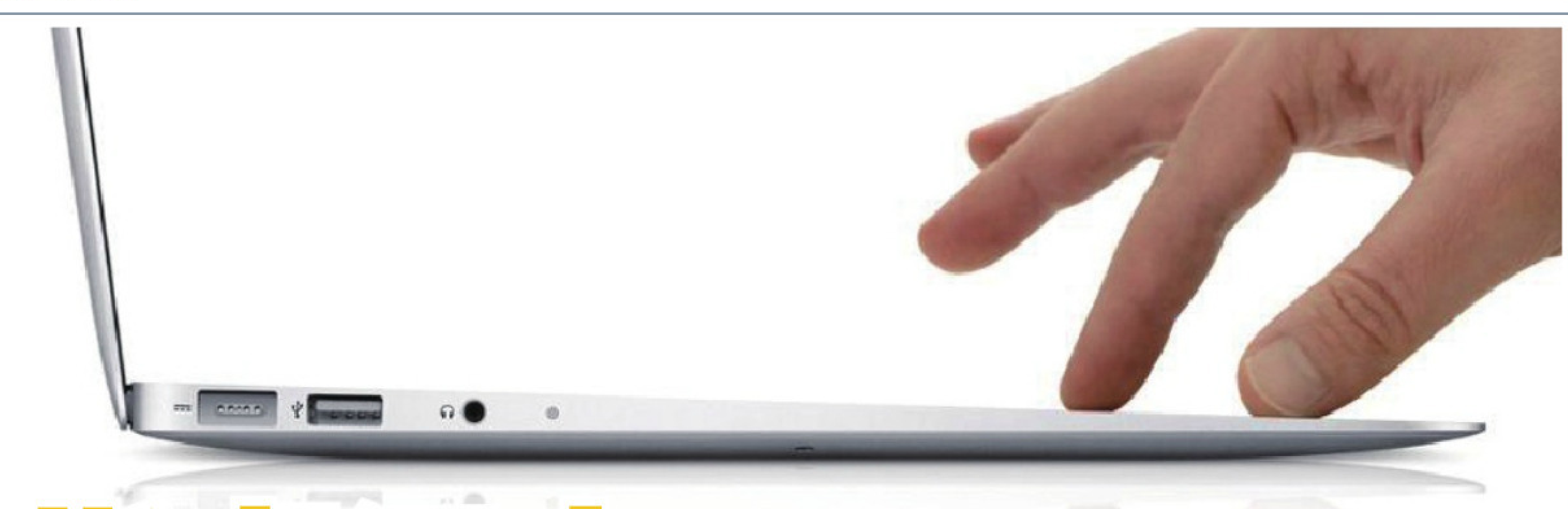


这张照片摄于昆明湖畔，湖水的粼粼波光形成了漂亮的光斑，使画面富于变化



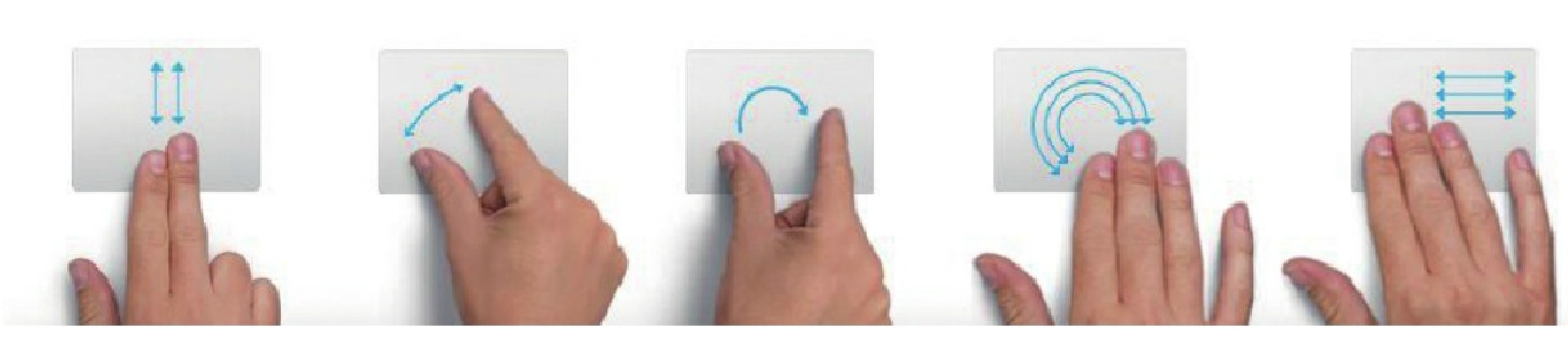
背景中的树木形成了画框的效果，强调了作为主体的花朵，明暗的影调变化表现出现场的氛围

如果你不希望自己的照片仅仅是花朵的特写，想加入一些微妙的元素，让照片的内容更丰富并体现出个人化的风格，就需要注意背景和环境。在照片中融入一些周围的环境元素，可以传达更多的信息，让一张平淡的写真照片变得更有故事性，让观看的人感受到时空的影响。



指点江山
笔记本操控装置详解

■四川 宏安



在选购笔记本电脑时，多数人通常更关注CPU、显卡、内存、硬盘的配置状况，而忽略键盘、指点杆、触摸板这类操控装置的“存在”。实际上，这类东西虽然不起眼，但也能为本本的实际使用感受“赢得生前身后名”。

●笔记本操控装置溯源

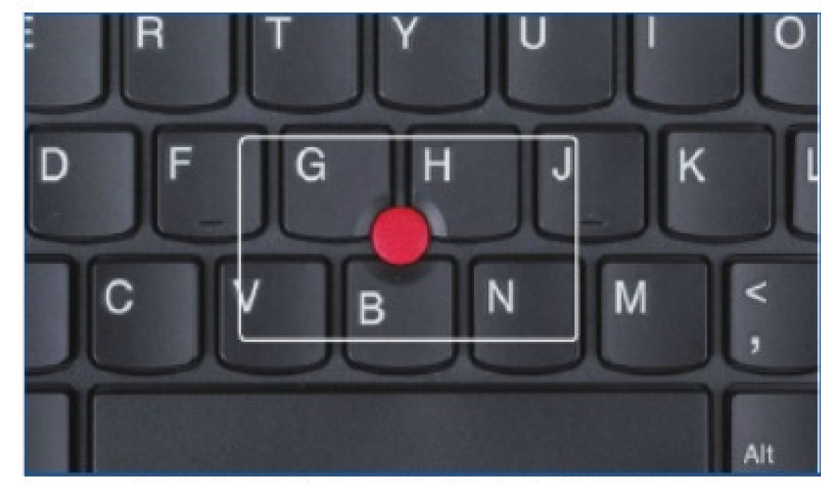
最早的键盘起源于17世纪初，而最早的“QWERTY”键盘是克里斯托夫·拉森·肖尔斯（Christopher Latham Sholes）发明，他在1868年就这个设计申请了专利，并在1873年将采取这种布局的第一台商用打字机成功地投入市场。

那么，全世界第一款笔记本键盘又是谁发明的呢？要回答这个问题，首先要了解谁是全球第一款笔记本电脑（显示屏和键盘整合到一体的便携式电脑）的发明者，IBM、康柏、东芝一直为此争论不休，都宣称自己当年推出的便携电脑是全世界第一款笔记本电脑——1985年，东芝推出了T1000便携电脑、IBM也推出了名为PC Convertible的膝上电脑，两者都初具笔记本电脑的雏形，使用了显示屏和键盘整合设计。但实际上，好事者的研究表明，这些产品都非全球第一款笔记本及笔记本键盘，早于这两家的产品还有GRiD Compass 1101等。



GRiD Compass 1101

GRiD Compass 1101采用英特尔8086处理器、CGA（Color Graphics Adaptor/彩色图形适配器，早期个人电脑的显示接口标准）显示器、1200bit/s调制解调器，标配键盘（当时还没有鼠标，当然也不会在便携机上设计指点设备），其10000美元的昂贵售价只有军方和航天等领域能够接受。



指点杆仍在目前主流本中发挥作用



一款常见的单点触摸板系统

指点杆是一种主要应用于笔记本电脑的操控设备，用指尖轻推指点杆，其底部的陶瓷板就会感应，能较准确定位鼠标位置和移动方向。指点杆由科学家Ted Selker发明并应用于多个笔记本电

脑品牌，包括ThinkPad、戴尔、惠普、富士通等。ThinkPad称其为“TrackPoint”，Dell则称其为“Track Stick”，而由于ThinkPad“小红点”的名气太大（戴尔指点杆常用不那么鲜艳的蓝色顶帽），以至于很多用户常误认为该装置为早期IBM笔记本电脑所专有。

而触摸板（触控板，TouchPad或TrackPad）起源于何时则无考，反正早在486/586年代，触摸板就以成为了多数笔记本电脑的标配。触摸板发展至今，已成为一个灵敏度越来越高，并支持多点触控、手写板功能的标配操控设备。

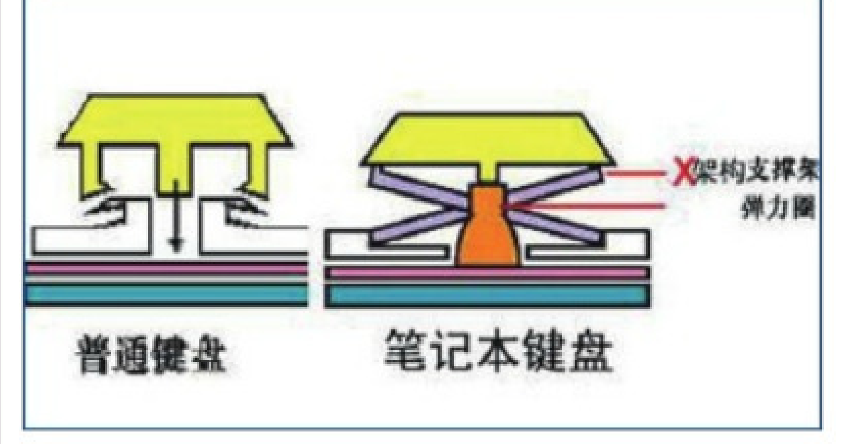
●笔记本键盘选购正传

○按键设计

如果按键盘的原理来分类，常见的电脑键盘可分为机械式键盘、薄膜式键盘、电容式键盘、导电橡胶式键盘几大类。而从目前笔记本键盘的发展趋势来看，以更直观的外形来分类正成主流——它可分为传统键盘和流行的巧克力键盘两大类。

a.传统键盘

传统键盘（笔记本电脑普通键盘）是近30年来笔记本电脑键盘应用的主流。其由台式机的标准键盘演化而来，只是结构更加紧凑，并添加有更适合于笔记本使用的相关功能键（如经典的Fn功能键设置，可对某些按键的第二功能进行切换使用）。在构造方面，笔记本键盘与普通台式机键盘区别主要表现在几方面：键程偏短、键距偏小、键帽面积也相对较小、更薄更省空间。与台式机的卡扣式架构不同，笔记本键盘通常采用“X”型架构的按键结构设计（X架构类似于剪刀脚，运用两组平行四连杆机构，让键帽操控更稳定、受力更均匀，更好地避免卡键，手感更佳、噪音更小。）



按键结构是ThinkPad的设计重点，从早期的“X”型支架到后来的“叉”字型支架，让其触感和弹性都恰到好处

传统键盘中不乏精品，公认手感最好的是ThinkPad笔记本键盘——尽管ThinkPad不断探寻小巧轻薄，但是一直很重视键盘的大小和手感，并造就了一系列的精品。

在传统键盘中也不乏一些创新型产品。例如ThinkPad 701C使用“蝴蝶键盘”。作为一款便携笔记本，701C是装不下一个全尺寸的笔记本电脑键盘的，但IBM为了照顾用户的手感，将全尺寸的键盘从中间分成两半，当笔记本合上时键盘的两部分倾斜着错开缩到了小巧的机身里，当笔记本打开时，通过屏幕转轴的机械结构的带动，错开的两部分键盘对齐结合，便能形成一个全尺寸的键盘。


ThinkPad 701

而夏普UM20所采用的伸缩键盘也常为人所称道，UM30的最大特点莫过于超薄，合上显示屏后机器最薄处仅有1.6厘米，之所以能这样薄，其可伸缩键盘设计是亮点——随着显示屏盖的开启，键盘会自动上升，反之则降低。轻薄的机身亦能提供3mm厚、18mm宽的按键，确保了输入时的轻快舒适。

东芝DynaBook P5/S24PME笔记本电脑的键盘也非常奇特，它可以跟机身分离，当作无线键盘来使用。键盘内置充电电池，装到本体上会自动充电。虽然其性能不一定是最好的，但有时会让用户的使用更方便。

b.巧克力键盘


笔记本电脑巧克力键盘开山鼻祖

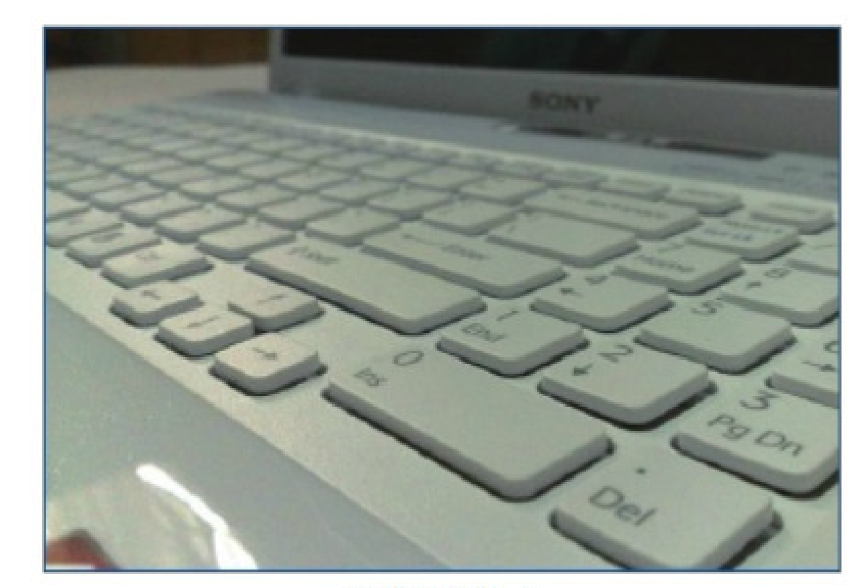
最早的巧克力键盘出现在电子计算器上，而在笔记本电脑上开“巧克力键盘”的先河者是索尼的VAIO X505笔记本，设计师为了实现9.7mm的超薄设计，放弃了通常笔记本电脑设计时键盘、硬盘、主板相互重叠的设计，采用平板式的联接。巧克力键盘的采用为该本实现超轻薄起到了重要作用。为了不让键帽脱落，把键帽的立壁嵌入位于键盘下部的“洞（框架）”里，键杆和键帽虽较脆弱但受到了框架保护，稳定且不易受外力触动，这样的开创性设计也确保了机器整体的美观。

因为这种键盘一颗颗孤立的按键颇像真正大块巧克力上的分格，所以被称为“巧克力键盘（chocolate keyboard）”，当然其名称和分类还有悬浮式键盘（floating keyboard）、孤岛式键盘（island-style keyboard）、独立式键盘（isolation keyboard）、浮萍式键盘等等，但为了统一好叫，多数业界人士已将其统称为“巧克力键盘”。

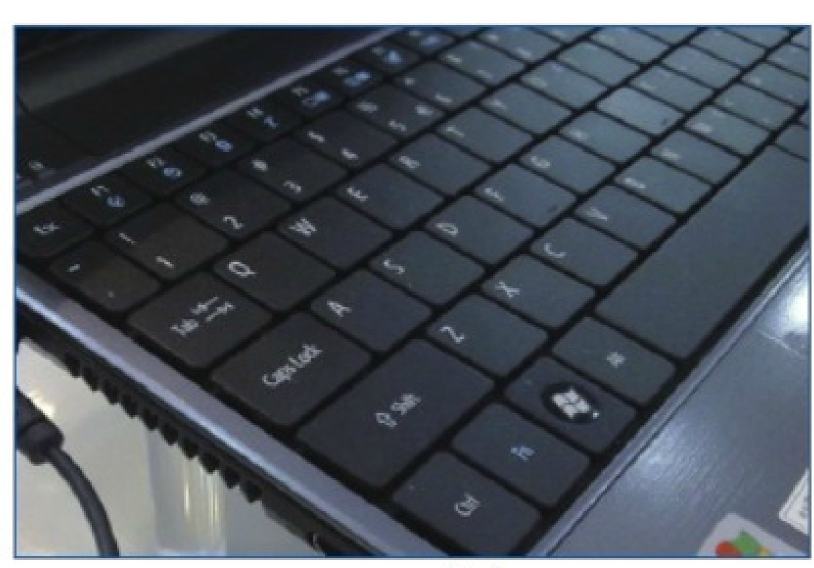

孤岛式像一个个汪洋中孤立的岛屿

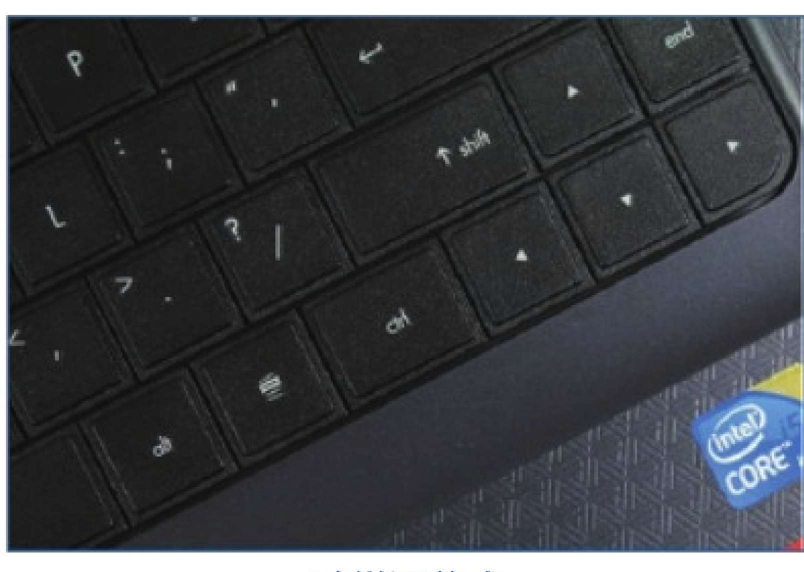
从设计上看，目前的“巧克


浮萍式更像漂浮在基面上的浮萍


平面孤岛式


弧面孤岛式


平面浮萍式


阶梯浮萍式

力键盘”大约可分成孤岛式（独立式）、浮萍式（平浮式、悬浮式）两大类，两者的区别是前者有一层带洞的基板而后者没有。

孤岛式设计比较简洁，易清洁，而且感觉很牢靠，但因为需留出一定键距，所以键帽普遍偏小；浮萍式可更紧密布置，所以键帽较大，但因为下方支撑物比键帽明显细很多，所以不得不缩小键程以保证强度，且压下后只要略有晃动，回弹时就可能和别的键发生冲突或夹住女士们的长指甲。

孤岛式“巧克力键盘”又分为平面孤岛式和弧面孤岛式两类。平面孤岛式创始者为索尼，其最早出现在索尼VAIO X505笔记本电脑上，其特点是键位间隔大、厚度小、容易清洁，适合手指纤细的用户和便携笔记本和上网本。

弧面孤岛式代表品牌是联想等，其在ThinkPad Edge系列和X100e系列上率先推出了这种设计，该方案拥有和平面孤岛式相似的内部设计，但采用了略带弧形的键帽，手感更舒适，更贴合人体工学，其无论在“大本”还是“小本”上的表现都有所提升。

而浮萍式键盘如同荷叶，漂举在水面（键盘底座）上方，可分成平面、阶梯两大类。平面式是最早推出的浮萍式键盘，其代表品牌为宏碁，其Timeline系列轻薄本率先采用了平面浮萍式键盘，拥有悬浮的结构和平面式的键帽。与孤岛式立方体键帽相比，其键帽是一个小薄片独立于键盘底面，底面无须开大“窗”与键帽进行配合。其优点是外观更漂亮、触感更灵敏，缺点是键帽平稳度不够，如长时间玩游戏，做工不是很过关的产品中常用的WASD四键，就会有键帽东歪西倒的触感。并且由于其键帽与键盘底面、键帽之间、键帽下方的连杆之间都存在较大的间隙，容易积灰和进异物，且不易清洁。

阶梯浮萍式键盘进一步融合了平面浮萍式键盘和传统键盘的优点，将其键帽改进为方正的阶梯形状巧克力造型，让操控和触感都更舒适，可以较有效地避免误按他键的情况发生，且键与键之间的缝隙较小，可减少灰尘进入，其代表品牌为HP、三星等。

从目前巧克力键盘发展状况来看，它仍处于发展完善期。各厂商都推出有类似的产品，且都在不断改良，各种巧克力键盘的缺陷在不断改进，适用性和手感都在不断改善，同时更兼具美观外形，因此能在笔记本电脑上迅速攻城略地也就不足为奇了。

○键盘布局

全尺寸键盘指键距（键距就是相邻两按键中心之间的距离）在19mm至19.5mm左右的键盘，研究表明，当键盘键距低于19mm的时候，击键的手感就会受到影响，如果进一步缩小到17mm以下，那么习惯了全尺寸键盘的用户会需要适应一段时间才能准确操作；如果键距小到15mm以下，太小的键帽和键距可让多数成年人的手指都无法正常击键。所以，对于便携笔记本或上网本来说，采用92%尺寸设计的键盘，键距在18mm至19mm之间的键盘，也可称为准全尺寸键盘或92%全尺寸键盘，能比超小尺寸键盘提供更好的输入体验。

对于采用12英寸宽屏及更大尺寸宽屏或普屏的笔记本电脑，要布设下全尺寸键盘轻而易举。但对上网本或小尺寸便携笔记本来说，要布设全尺寸键盘就需要下一番工夫了。这方面的经典之作为10英寸的ThinkPad S30，该机主要定位于便携使用，重量为1.45kg，在采用小型机体设计的同时，还确保了能够基本流畅输入的键盘尺寸，键距为18.25mm，键高为2.5mm。

在笔记本上采用全尺寸键盘的好处


笔记本的“全尺寸”一般针对横向宽度，多是对字母和数字键的主键区而言，至于f1至f12之类的辅助按键通常是制作成比较小的尺寸以节约空间



采用92%全尺寸键盘的华硕10英寸上网本EeePC 1001PXD，就算长时间使用，也不会感觉疲劳，可为用户的舒适使用提供更佳的触感



为了保证全尺寸效果，S30两翼突出一截也在所不惜

显而易见，它可让用户的使用舒适度大为提高，不会因为键帽过小而敲错键，用惯了台式机键盘的用户也能更快地熟悉笔记本键盘，值得读者在选用笔记本电脑时重视。

○键盘的特殊设计

对于使用场合更广泛的笔记本来说，键盘的一些特殊设计能够带来意想不到的方便性。例如MacBook Air键盘采用了背光灯的设计，带有环境光敏感元件，可以根据环境光的亮度来自动调整屏幕和键盘背光灯的亮度。这样在环境光比较昏暗的地方也可以看清键盘的字，可在不影响他人的情况下获得比较好的输入辨识能力。超薄笔记本则可通过回弹力度控制，在很大程度上弥补其键程较短而带来的手感不足，部分设计优良的笔记本键盘甚至可在键帽下压的不同阶段产生不同的回弹力度，以满足用户的触感需求，降低长时间使用疲劳感。


MacBook Air键盘

●指点杆和触控板浅析

1992年，TrackPoint（小红点）伴随着第一台以ThinkPad命名的笔记本电脑“ThinkPad 700C”诞生并开创了一个品牌世代，作为一种笔记本辅助操控设备（当时鼠标应用还并不广泛），虽然其粉丝们宣称的“堪称笔记本电脑发展史上最伟大的发明之一”中的“最伟大”一词似乎有些过头，但确实是Thinkpad粉丝们最津津乐道的设计之一。其实从整个笔记本用户群的操控使用率来看，指点杆的使用率在标配键盘、外置鼠标、触摸板之下，而“小红点”采用的红色并非仅为了醒目，其实IBM最初采用这一色彩的隐意，是在没有其他操控设备的情况下可紧急使用。

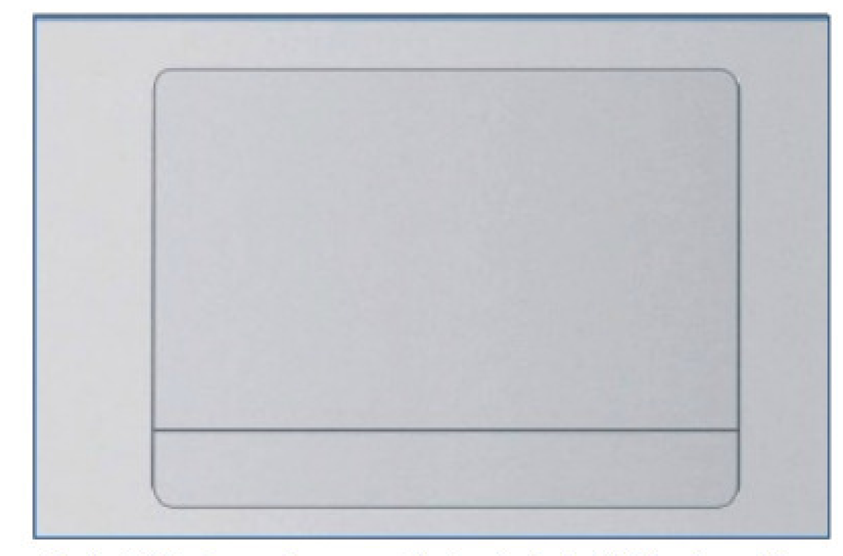
与其竞争对手相比，一度被“神化”的指点杆其实触控精度较差、操控很难掌握，也并不很符合人体工程学设计（例如使用时手部会遮蔽部分键盘）。虽然也有部分“超人”能用其来偶尔欺负一下CS新人、魔兽菜鸟，但大多数情况下也就能用来翻翻网页而已，这也就不难理解指点杆为何在当前在笔记本电脑中使用状况出现日薄西山之势。

目前ThinkPad、联想、戴尔、惠普、索尼、富士通等品牌的一些轻薄机型和商务机仍采用了指点杆，因为无可否认的一点就是，它的空间占用和操控时的动作都比触摸板、外接鼠标等小得多。


为了维持市场份额，一些品牌被迫在某些产品上采用了指点杆和触摸板并存的设计，以方便不会使用指点杆的用户

触摸板一直以来都是笔记本电脑的标配，除了个别便携笔记本因为尺寸所限不能配置触摸板之外，在多数主流笔记本乃至上网本中都能看见它。但一直以来，业界都曾存在一种怪现象，忽视触摸板的存在。随着触摸板技术的不断进步、精度的不断提高、功能的不断改进，这种尴尬正在改变，更何况相比指点杆，其上手速度更快。其新一代产品不仅支持多点触摸（Multi-touch），也能支持手写板之类的功能。

从目前的技术发展趋势来看，大量多点触摸产品已能支持单指滚动、双指滚动、捏合缩放、旋转、三指触控等功能，例如可通过手指开合、轻扫或旋转动作调整图像、放大文本或浏览相簿，向左或向右轻扫可在打开的应用程序之间切换，或者通过全新的三指拖动移动窗口、翻页等等（见题头图）。显然，具备这样能力的产品，能让用户在没有随身携带鼠标的情况下，也能较好的完成笔记本电脑的操控。


多点触控板一般不再分出滚动条等指令区域，可由多点触控更方便的完成

●结语

选择一款舒适的操控输入设备，会让自己的工作生活娱乐如虎添翼。从目前笔记本电脑操控设备的应用趋势来看，笔记本电脑标配键盘加外置鼠标仍是当前应用的绝对主流，而以多点触控为代表的触摸板系统也正获得新生。而随着笔记本自带输入设备的演化，与其竞争的各种便携式产品也在不断进化，无线化、轻薄化、功能化等使其为笔记本用户提供了更多更出色更舒适的操控能力，例如本期”新品初评“栏目中的微软Arc Touch鼠标。未来的笔记本应用无疑会因为输入能力的强化将变得更便捷舒适和有趣。P

方寸间的较量
智能移动操作系统测试软件大阅兵

■四川 祥华
北京 魔之左手

现在的智能手机产品种类繁多，消费者在选购时往往感到眼花缭乱。如果你想买到一款令自己满意的智能手机，除了查阅手机厂商提供的处理器、内存、显示屏等硬件规格资料外，其实还可以安装一些智能手机专用的测试工具软件来验证手机的实际性能。下面笔者就为大家介绍一些免费的手机性能基准测试软件，以便让大家能买到一款令自己满意的智能手机。

一、硬件测试利器

“Benchmark”一字通常翻译为基准、标准检查程序。而手机Benchmark程序，一般是指对手机的处理器性能、内存、图像显示、电池、文件运算速度等项目进行测试，并给出客观的成绩。

不过，由于各种Benchmark程序计算的结果会受到手机剩余电量、存储空间、网络接收等外围因素影响，因此，即使用同一部手机进行测试，都有可能出现偏差。此外，由于现阶段手机测试软件没有什么统一标准，加上手机使用的操作系统各异，因此用户最好只是将基准测试得到的结果作为参考。目前，常用的手机硬件测试程序包括SPB Benchmark、JBenchmark及Android（安卓）系统的“象限”（Quadrant）和Benchmark等。

（一）SPB Benchmark

由SPB Software公司推出的SPB Benchmark，最新版本为1.6，虽然自2008年以来该软件未进行过更新，但它适用于Windows Mobile 2003版本以后的所有系统，即基本上任何现有的Windows Phone都能使用。

1、SPB Benchmark并不是一个完全免费的软件，不过它只向商业机构和手机制造商收取费用，个人用户或媒体则无须付款购买。使用前，用户应先输入基本资料，才能够收到电子邮件，并点击确认里面的链接下载软件。下载软件后，用户需在个人电脑端安装SPB Benchmark Manager专用软件，然后利用微软ActiveSync同步程序将它安装到智能手机上。

2、进入程序主操作界面后，首先会看到4个测试项目，包括“Main”“Storage Cards”“Bettery”“ActiveSync”。此外，用户还可在此页面输入手机名字（**图1**）。

3、用户如果点选“Main”一项，并点击“Next”按钮，程序就会列出详细的测试项目，包括文件读写速度、打开网页、图片、Word文件的速度，

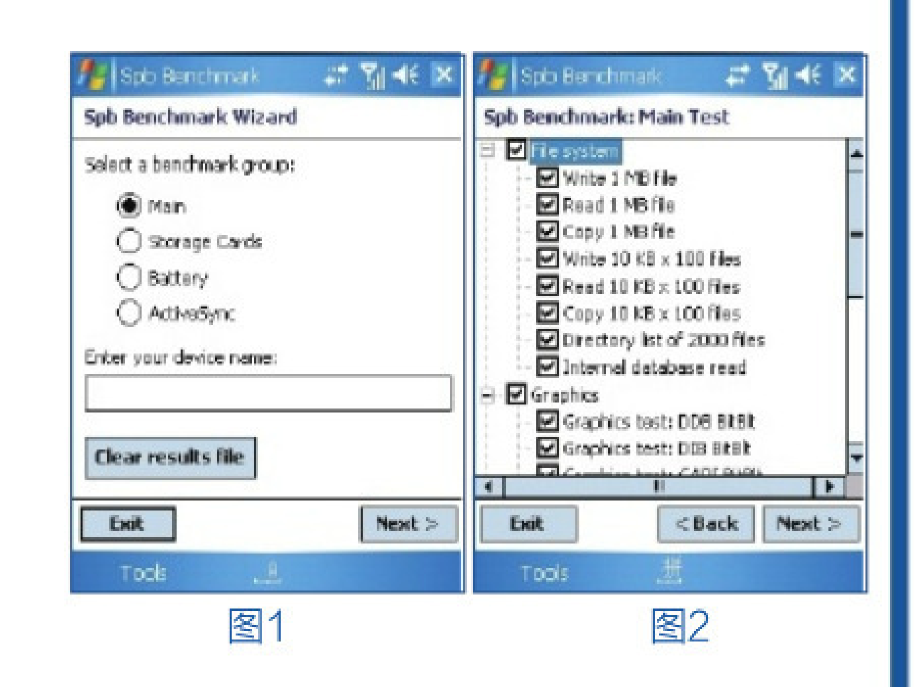


图1　图2

以及图像显示速度等，资料非常详尽（**图2**）。当然，它也允许用户自定义需要进行的测试项目。

4、测试期间，建议用户将手机置于连接电源和非操作状态下进行，确保不受外来因素影响。完成测试后，测试结果会保存到手机的“My Documents”文件夹中。

5、此外，用户也可利用USB连接线把手机连接至电脑端，再运行SPB Benchmark Manager软件，选择“Compare with Others”，单击“下一步”→“Compares”（**图3**），程序就会读取手机内的测试结果数据，并自动连接到SPB Benchmark公司网页。该


图3

网页除了显示本机测试结果外，还可将与其他用户的手机成绩一比高下。

软件名称：SPB Benchmark
最新版本：1.6
支持系统：Windows Mobile 2003以上
文件体积：7.87MB(电脑端)/5.4MB（手机端）
软件性质：免费软件（仅限个人和媒体）
下载网址：http://www.spbsoftwarehouse.com/pocketpc-software/benchmark/

（二）JBenchmark系列

相比SPB Benchmark只能在Windows Phone上使用，用Java（J3ME）语言编写的JBenchmark软件的兼容性最高，只要你的手机或移动设备支持Java程序，即使是最新的设备也能安装运行。

用户除了可以从JBenchmark的官方网站下载程序，还可以使用移动设备直接登录http://wap.jbenchmark.com进行安装，既省时又方便。

JBenchmark根据各种技术推出不同的版本，包括1.0、2.0、3D、HD、ACE、Pro和net。其中比较常用的是2.0版本，可看作是1.0的升级版，它针对MIDP 2.0，可检测第二代Java设备的图像表现力，测试包括2D图像、文本、游戏、3D、用户界面（**图4**）。

3D和HD则是针对3D图像处理能力的测试，后者同样可看作是前者的升级版，测试项目更多一些，包括平滑阴影以及三角形生成、三角形纹理生成、图形生成速度、高质量游戏测试；另外还有双线过滤、三线过滤、透视修正、Z缓冲深度等4个图像品质测试（**图5**）。



图4

图5

JBenchmark ACE是针对ARM处理器进行测试，测算手机CPU级别和时钟频率（MHz）的软件。JBenchmark net当然顾名思义，是测试网络的工具，可测试上下行速度、响应时间、流量等。

JBenchmark pro是所谓的“下一代JBenchmark”，基本包括了我们上面提到的这一系列所有测试，对自己的手机或移动设备有自信的朋友不妨下载来试试。

实际上在其官方网页上，JBenchmark 1.0/2.0/3D等版本已不再推荐（**图6**），需要这些软件的用户可在国内相关智能手机软件站下载。

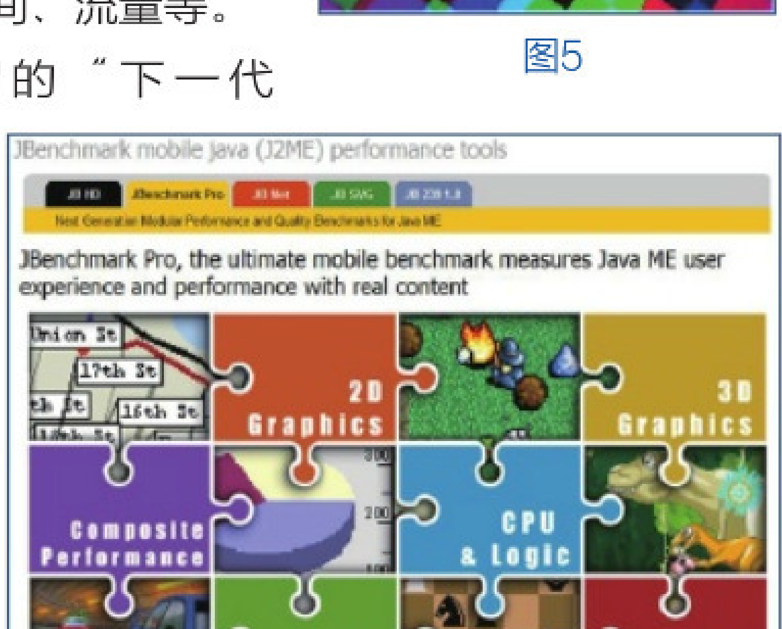


图6

软件名称：JBenchmark
支持系统：几乎所有智能操作系统
软件版本：V1.0、V2.0、3D、HD、ACE、Pro等
文件体积：12KB至343KB不等
软件性质：免费软件
下载方法：http://www.jbenchmark.com/index.jsp

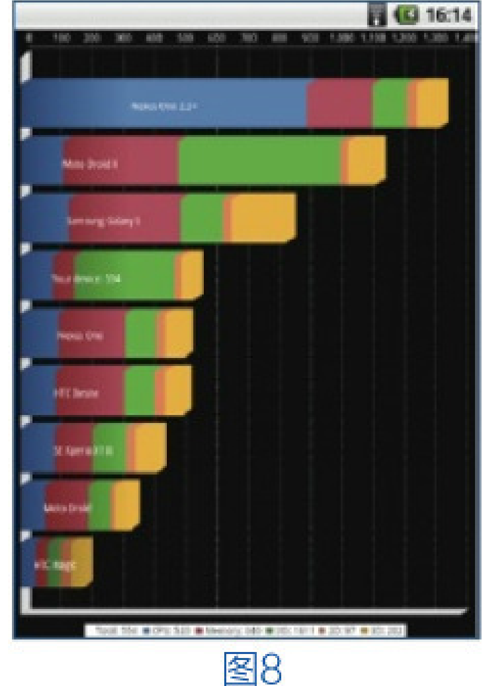
（三）象限Quadrant

当前，智能手机操作系统的新贵是Android，在Android Market内提供下载的测试程序比较多。其中，我们常用的是Quadrant和Benchmark。

Quadrant是一款在安卓商店得分达到4.5的优秀软件，由极光软件（Aurora Softworks）开发，它针对CPU、内存、I/O输入输出、2D及3D图像的性能（**图7**），提供了一键式的完整测试，也可根据需要选择其中某些测试项目单独测试。另外它可查看系统详细配置信息，并内置了一些典型安卓机型的得分信息，可与测试机进行对比（**图8**）。

它分为标准版（Standard Edition）、高级版（Advanced Edition）和专业版（Professional Edition）。标准版为免费版本，可以提供所有的测试功能，不过在测试后需要向极光软件（Aurora Softworks）的服务器提交数据进行分析后，才能显示结果，但其网站在内地无法连接。后两者并非免费，不过也可在某些网站下载到。


图7：Quadrant 3D测试场景


图8

软件名称：Quadrant Advanced Edition
支持系统：Android
最新版本：1.1.6
文件体积：874KB

软件性质：非免费软件

下载方法：国内智能手机软件站

（四）Benchmark

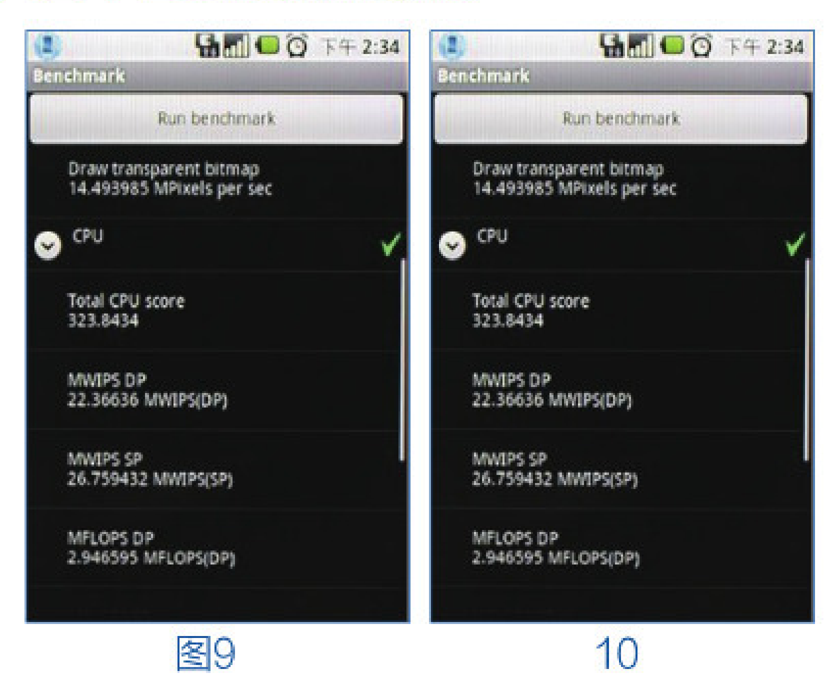


图9　10

Benchmark拥有类似于SPB Benchmark的测试项目，包括：Graphic、CPU、Memory及File system等项目。而且用户只需点击“Run benchmark”按钮即可进行测试，操作非常简单，且测试速度快，完成测试后会给出比较详尽的数据资料，如处理器的各种处理能力，文件系统的实际操作结果等（**图9，10**）。

软件名称：Benchmark

支持系统：Android

最新版本：1.03

文件体积：133KB

软件性质：免费软件

下载方法：国内智能手机软件站

二、网络测速神兵

用户衡量一款智能手机的除了性能高低以外，另一个关注点便是网络连接速度，笔者推荐使用SpeedTest.Net。

这是一个由SPEEDTEST网站设计的网络测速软件，分别提供苹果iOS和Android版本。运行软件后，在类似汽车仪表盘的主操作界面上，用户可点击“Test/Test/Again”按钮，让程序自动连接到SPEEDTEST.NET服务器（以最近者为准），测试运营商网络的上传/下载速度。程序会保存最近的8次测试记录，以方便用户翻查（**图11**）。

软件名称：SpeedTest.Net

支持机型：iPhone 3.0或以上/Android 1.5或以上

最新版本：2.0.3/1.7.4

文件体积：7.4MB/478KB

软件性质：免费软件

下载地址：http://www.speedtest.net

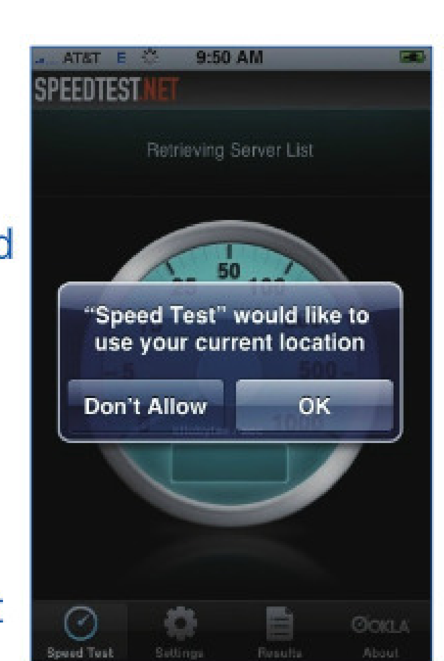


图11

三、其他测试工具

（一）手机屏幕质量检测iPixel

这是一个苹果iOS系统专用的屏幕测试软件（**图12**），它提供黑、白、红、蓝、绿色的全屏画面，让用户看清楚是否有坏点或黑边问题。在最后的测试页面中还会出现Flashlight闪动效果，既考验屏幕的颜色显示能力，也考验用户的眼力。

图12

软件名称：iPixel

支持机型：iPhone 3.0或以上

版本：1.0

文件体积：0.2MB

售价：免费

下载方法：App Store→iPixel

（二）触点检测Multitouch Visible Test

这款软件主要测试触屏的触控点位置。如果用户在进行测试后，发现触控点明显偏移，最好立即找手机制造商维修。（**图13**）

图13

软件名称：Multitouch Visible Test

支持机型：Android 1.5或以上

最新版本：1.1

文件体积：11.14KB

软件性质：免费软件

下载地址：国内各智能手机软件站

（三）颜色显示能力检测Screen Test

这是一款测试Android操作系统显示能力的软件，除提供全屏幕颜色，还有网线、渐变色可供参考，而且支持不同分辨率的手机屏幕，十分实用（**图14**）。

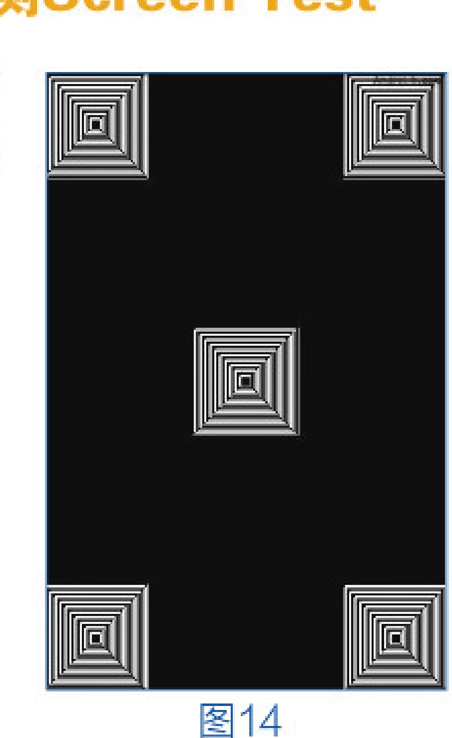


图14

软件名称：Screen Test

支持机型：Android 1.5或以上

最新版本：2.0

文件体积：41.57 KB

软件性质：免费软件

下载地址：国内各智能手机软件站

对喜欢智能手机的朋友来说，实际测试自己的爱机，秀出它的性能或找到瓶颈，或者想看懂各种手机评测中的测试结果，都需要我们掌握常见手机测试软件的相关知识。其实其中有一部分也是本刊测试手机或平板电脑等设备时常用的软件，你能找到它们吗？（找到的“童鞋”可以在“软盘”论坛或微博上给我留言哦）



■天津 壹分

诺基亚最后的颜面



Symbian系统见证了诺基亚的辉煌与衰落

终于还是走到了这一步，虽然还坐着市场占有率第一的宝座，但如今的诺基亚已是空有江湖名号。全面收购Symbian之后，诺基亚并未解决Symbian系统版本混乱、开发难度较大的问题，反而使原先的盟友一一离去。现在，Symbian系统在中高端智能手机市场已被边缘化，彻底丧失了竞争力。在中低端市场，诺基亚遭遇“山寨手机”的强力阻击，除了品牌优势之外，几无招架之力。也难怪史蒂芬·埃洛普（诺基亚现任CEO）在写给员工的备忘录中痛苦地表示诺基亚正在“燃烧的平台”上，被多个“炽热的着火点”包围，处境艰难。苹果、Android平台以及“来自中国的山寨机生产商们”，正快速蚕食诺基亚各档手机市场；而开发速度缓慢的MeeGo平台和丧失竞争力的Symbian，使得诺基亚甚至没有反击的武器，眼看市场份额和品牌形象迅速流失；公司创新能力和内部协作也出了问题。



实际上，史蒂芬·埃洛普所说的都是诺基亚的痼疾，缺乏创新能力已不是一天两天，若干年前本刊记者司马平安就曾撰文批评诺基亚连续三四代手机使用完全相同的硬件配置，只是换个外壳就敢一代比一代贵。除此之外，还记得OVI么？诺基亚是业内第一个（2007年）提出制造商向互联网和内容服务全方位转型的品牌，这个梦想的载体正是OVI平台。然而缓慢的发展速度和傲慢的市场策略让OVI陷入泥沼。更严重的问题出现在与英特尔合作的MeeGo项目中，诺基亚的处理方式显然缺乏耐心和智慧。想当年英特尔与微软结伴之时，英特尔从没有排斥过Linux，微软也和AMD勾勾搭搭，结果“Wintel”组合照样称霸江湖。而当英特尔宣布MeeGo平台的硬件支持谷歌的Android系统后，MeeGo就被诺基亚单方面判了“死刑”。诺基亚放弃MeeGo不仅仅是无法容忍英特尔与“敌人”眉来眼去，更深的原因是诺基亚近乎偏执的“江湖老大”情结。

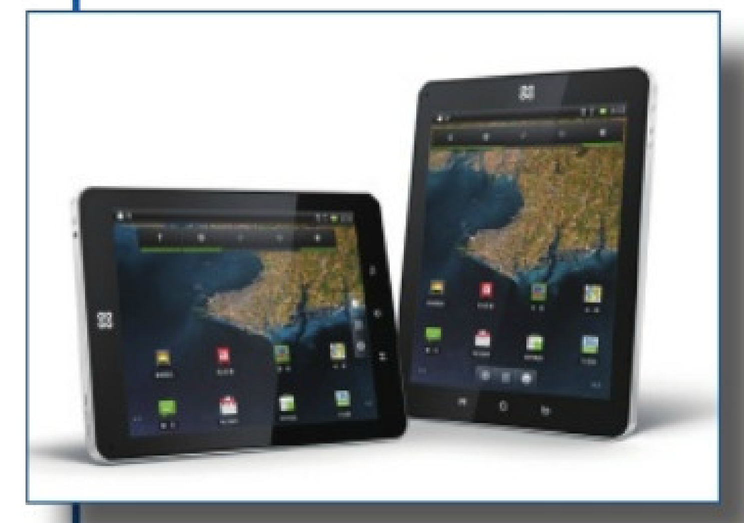


与英特尔不清不楚地分手之后，诺基亚立刻与微软达成合作，从MeeGo平台的软件提供者变身为Windows Phone平台的硬件载体，180°的大转身看似华丽，实则愚蠢到家。对微软而言，诺基亚除了目前的市场占有率更大之外，与HTC等厂商并无二致，甚至在硬件技术和配合方面更薄弱。微软接纳诺基亚无非是为了多凑一张虎皮，好做自己的大旗。诺基亚此举不仅让举步维艰的Symbian系统前途更加黯淡，还可能使自己彻底沦为一个纯粹的手机制造商，而收获可能只有与顶尖企业合作的那一份虚荣——“江湖老大”最后的面子。



诺基亚基于Windows Phone系统的概念机

山寨先锋——智器Ten平板电脑发布



智器是一家对手持智能设备情有独钟的企业，虽然之前并没有太成功的产品，但笔者还是愿意相信他们这次会“有戏”。智器官方发布的资料显示，Ten平板电脑将采用谷歌Android 2.2操作系统，搭配Cortex-A9内核处理器，Mali 400图形处理器，8GB内存和9.7英寸超宽视角IPS硬屏（1024×768），并支持十点触摸，高配置的版本还可能内置GPS和3G上网模块。

iPad在手，“神马”都是杂志？！

让笔者形容的话，ZAKER是一款并非用来看杂志的杂志软件，这种话奇怪吗？其实它的功能就是“将微博、新闻、博客、报纸、杂志、视频、音频、游戏、电子商务等信息按照用户个人意愿聚合起来互动分享”。并且“以杂志排版方式展现信息”。界面确实比常见的网页要华丽许多。

钱存够了么？——任天堂3DS掌机上市

2月26日，任天堂3DS掌机在日本正式发售，由于前期预购活动比较成功，首批约40万台3DS的销售场面非常淡定，只有秋叶原出现了约2000人的购买队伍。虽然国内尚无正式的销售渠道，但也挡不住日益发达的网络代购们，全球第一台裸眼3D掌机——足够玩家们激动了！你的钱存够了么？



第一个跟屁虫——佳能EOS 1100D数码单反相机上市



在2月初的CP+大展上，佳能正式发布EOS 1100D，并宣布将提供黑、红、灰、棕4种颜色的版本，羞答答地加入了“油漆铺子”的行列。难怪宾得新机Kr的宣传语改为“玩转色彩，舍我其谁”——Kr可是有上百种色彩可选，还提供红外游戏对战功能……呃，不好意思，我差点忘记这条新闻应该以佳能为主。EOS 1100D相对1000D的升级还是比较明显的，加上佳能的品牌效应和庞大的镜头群，作为入门机还是很不错的。

相机还是三防的好——宾得WG-1数码相机发布



宾得这个小众品牌继续沿着小众路线前进，最新推出的WG-1是W80的换代产品，具备10米防水、1.5米防撞以及零下10℃抗寒的能力。除此之外，WG-1还配备了独特的微距补光灯，这组围绕在镜头边缘的LED灯可以让你拍出看起来很专业的微距照片。三防能力+全面性能+特色功能，实属居家旅行必备良品。另外，WG-1还提供内置GPS的版本——WG-1 GPS。

头牌新闻

英特尔积极退换问题芯片组，更新版本已出货

■本刊记者 魔之左手

英特尔于2月底宣布，通过与商业合作伙伴密切沟通合作并积极回收，6系列芯片组问题已基本解决。

由于6系列芯片组中，负责SATA2～5端口的SATA2.0时钟基准电路内一个参考电路的电阻寿命问题，约有5%的B2版本芯片相应端口会在使用3年后出现性能下降和无法识别连接设备等不稳定的情况，但不会影响到系统及数据的稳定性和操作安全性。且基于芯片组中的不同模块，支持SATA3.0标准的SATA0～1接口不受此影响，仅引出了这两个接口的笔记本和紧凑型台式机等设备可正常使用，但同样接受消费者退换。对产品有疑问的用户，可拨打英特尔服务热线800-820-1100，或相关厂商热线，以及登录网页进行相关查询。



此次事件中的主角——6系列中的芯片

受此问题影响，英特尔预计损失为10亿美元左右，其中3亿元为营收损失，7亿元为回收和赔偿费用。目前，B3版本已于2月12日开始供货，日前跟随新一代智能酷睿双核产品上市的芯片组均为新版本，6系列芯片组将在4月恢复全部产能，比预期时间有所提早。P

硬件店

Razer推出两款“毒鳍银鲛”无线游戏耳麦



雷蛇（Razer）近日推出为XBox360设计、并与PC兼容的两款Razer Chimaera毒鳍银鲛无线耳麦，分为5.1环绕声和立体声游戏耳麦两个版本，均采用无线技术。5.1环绕声版本拥有长达8小时的电池续航能力，立体声版本则为12小时。充电时只需把耳麦放置于底座上即可。其底座具有音频处理和本地队伍交流功能，可依照喜好自定义游戏音频，还能与3位队友连接到4个Razer基站上，进行清晰、顺畅无延迟的语音交流。超大罩耳式耳罩和灵活的麦克风支架使得长时间佩戴较为舒适，每个隔音耳罩均配备强大的50mm扬声器。

AMD推出5款皓龙6100系列服务器处理器

AMD公司近日推出了5款最新的皓龙6100系列处理器，以满足中小企业用户对低功耗和高性能比的需要。在本季度，宏碁、戴尔和惠普等重要厂商都将发布或更新基于AMD皓龙6000系列平台的系统，以搭载此次新发布的12核或8核处理器。其中HE处理器可满足市场高可扩展性、高能效的需求，尤其适合网络服务、虚拟化和云计算的工作负载；SE处理器则能增强关键计算环境的性能，例如高性能计算、金融服务、数据库和刚做过虚拟化的数据中心。这些处理器与AMD皓龙6000系列平台在插槽上相兼容，也将和AMD即将推出的基于16核“推土机”的皓龙处理器相兼容。

七彩虹鲨鱼仿生显卡iGame 440上市



七彩虹与NVIDIA近日同步发布了新品iGame440烈焰战神U D5 1024M，它基于核心代号为GF108的GeForce GT440显示芯片，采用GDDR5显存颗粒，显存规格1024MB/128Bit，默认频率为850MHz/3800MHz。它提供双DVI+HDMI输出，支持双头输出模式，还可实现高达2560×1600的高分辨率输出。它采用黑色PCB设计、3+1相供电模块，搭配鲨鱼仿生学散热器，提供了不错的散热效果。这款显卡这是一款适合主流玩家选购的产品，市场参考价为699元。

理光CX5国内上市



理光便携新品CX5于2月底正式登陆国内市场。这款相机功能强大，利用理光独创的全新混合型自动对焦系统，将自动对焦时间减少到最低0.2秒，且在28mm广角和300mm远摄时都能达到一速度。它还能使用“超级分辨率”和“超级分辨率变焦”设置，在远摄时获得最少的图像画质损失，在微距模式让拍摄对象比普通微距拍摄成像更大。理光CX5提供14种不同类型的场景模式，和六种不同的拍摄类型，如软焦、正片负冲、玩具相机和微型化等。CX5配备HDMI端口，可拍摄1280×720分辨率高清影片，并通过HDMI线缆（单独出售）在高清电视上观看。目前售价2450元，购买时会获赠理光专属运动版背包。



当面对中国移动Mobile Market时（以下简称“MM”），新用户说不定会觉得比较迷茫，当面对海量的游戏、工具时不知如何下手，尤其对手头并不宽裕的学生用户来说，如何才能让每分钱都花得物超所值是常常需要衡量的问题。这与MM发展最初时不同，曾经软件游戏数量有限，精品软件有口皆碑，几乎人人都知道它们的名字，然而MM迅速发展，精品软件、游戏层出不穷，没人能记得住它们具体都是哪些，所以也没法衡量哪些最适合自己。这期文章中小编带大家一起逛商场，教会大家如何找到想要的应用，甚至不花一分钱也能玩出精彩！


琳琅满目的游戏让人难以抉择，尤其它们看起来都很好玩……

中国移动自2009年8月推出MM（移动应用商城）以来，在短短的不足2年内，便吸引了3500多万注册用户，而在2010年通过推出“百万青年创业计划”后，注册的开始者达110万，累计上架应用达4.3万个，打造百万级明星应用数百个，精品应用覆盖多个平台……庞大数字的背后，用户除了更多选择外，却也产生了一些疑惑和烦恼，因为例如在数量较多的游戏软件中，有一部分是由个人爱好者开发的，它们存在同质化的问题，消费者在购买时很可能买到不称心的游戏，另一方面许多手机游戏公司也加入到MM中，他们开发的游戏数量也相当之多，但若从已购买者的评论情况上判断，却很难得到满意答案，因为普通消费者的评价往往过于主观，同一款游戏有的人给出了MM中较高的评价，认为其属于精品级别，但另一些用户却给出了最低评价，原因只是自己觉得不好玩，并未详细说明游戏为何不能令他满意。所以当其他用户浏览时，一定会为这些参考价值不高的评论而困惑。

同样一款游戏，两个用户给出了截然不同的评价，这样的例子在MM中比较多见

1.核心玩家看评测，用户评价当参考

小编经过探索发现，MM有一个很贴心的小功能“玩家评测”，如果有玩家对游戏或软件进行过详细评测，它的下载页面上就会显示出评测数量，点击之后会跳转到底部的评论查看部分，能看到评测文章标题、作者名及摘要等内容，再次点击文章题目后会进入具体详细的评测页面。评测是普通玩家所作，所以更能理解一般玩家对游戏的需求，例如关注场景的变化是否单调、操作是否能适应自己的手机，或者是音效、画面是否有不协调等情况。不同玩家的评测风格各有不同，有的人更偏向于画面，有的人更喜欢流畅的操作，总体来说“玩家评测”的水平较高，对需要游戏详细信息的人来说是很好的参考。而且每篇评测之下还有留言部分，有的玩家会指出评测中的不足，参考价值也非常高。



点击“玩家评测”

对玩家评测的中肯留言


图文搭配的点评方式


“玩家评测”频道下还集合了各类功能，如为评测打分等，方便玩家进行搜素

不论是软件评测还是游戏评测，阅读时都可以对它进行“顶”或“踩”，一般来说“顶”得越多的评测越受欢迎，也代表游戏本身的素质较高，如果看过评测后决得适合自己，购买后就基本不会让人失望。如果购买后也想写出长篇大论，将自己的观点想法说出来与所有玩家共享，我们也能参与到“玩家评测”中（mm.10086.cn/moneditor/cs/review/index.html）。在MM主页上有一个不太显眼的链接，它名为“玩家评测”，我们将鼠标悬停在“首页”标签上，即可在其下方看到此链接。另外，在每个应用的评论下方，也有“进入玩家测评频道”链接，点击后同样能进入该频道。



主页上同样可进入“玩家评测”

下载页面最下方也可找到链接

玩家评测流程

2.善用MM搜索，玩家学“淘金术”

进入MM的主页（mm.10086.cn），在页面上方可见“搜索”功能，它非常方便，它不仅默认推荐了搜索关键词，我们能掌握近期热点，而且用户还可通过“高级搜索”进行更细致的查询，如果安装MM客户端，更能随时随地更新手机装备，掌握最新最有趣的应用动态。另外，页面右侧看到两个明显的榜单“免费榜TOP10”和“付费榜TOP10”，它们是非常受用户欢迎的应用，但它们并不能体现出MM中精品软件的全部实力，尤其许多好应用刚刚上架，若等它们挤进TOP10，说不到要等到2012年……

如果你不想错过它们，让自己手机上的软件都是一些“旧货”，那就要进一步“挖掘”了，我们要利用好MM中更加强大的榜单（mm.10086.cn/moneditor/cs/ranking），它包括了“软件”“游戏”“主题”3大类，每类中包括4个子排行榜，每个排行榜可显示从第一至第三十名的应用。以“手机游戏排行榜”中的“新鲜上市游戏榜”为例，它会更新最新的游戏，如果你是个游戏高手，并且愿意做“第一个吃螃蟹的人”，不妨在这里选一个试试，当然购买前应该看看MM小编的评分，再看看下方的其他信息，例如喜欢该应用的其他用户也喜欢哪些应用，和同类游戏的排行榜等等。



游戏游戏排行榜，它还分为4个子榜

3.品牌店可信度最高，购物还可“逛商店”

和其他商品一样，除了看评测、查榜单外，最让人放心也最方便的应该是直接买名牌了，因为知名公司由于具备更好的开发人员、设备、资金支持等，所以开发出的软件一般来说素质都会相对较高，中国移动也有自己的品牌店（mm.10086.cn/brand/index.html），其中包括“SEGA”“EA mobile”“GAMELOFT”等我们熟知的大牌。在品牌店的频道下，选择一个知名品牌的图标，就会进入该品牌的专门页面，有点像我们平时生活中的“专卖店”。在每个品牌的页面中，我们能体会到不同品牌的文化，例如EA专区中只有游戏的下载、介绍、演示，比较追求精简，而以精美主题为主choogoo专卖店中，除了对界面设计、配色要求更高外，还有“精品推荐”“特价商品”等子栏目，风格完全不同。其他专卖店也是如此，都有自己的特色，非常适合喜欢逛商店的人。



华丽的品牌店，你可以看到许多知名的游戏公司

4.不花一分钱，全免费也能玩开心！

除了MM上的各类免费应用外，有没有想过给自己的好友制作一部手机电子书呢？如果使用MM中的“创意孵化工坊”，不一会儿就能做出一个，而且效果非常好！我们进入网址http://dev.10086.cn/upload/fhq/index.html，再选择一种目标孵化器，就能上传素材制作程序了。目前工坊支持11种不同的孵化器，我们这里选择“可视化电子书”，然后程序就会进入一个Flash界面的操作平台中。操作的过程极其简单，就像是在玩游戏一样，而且我们还可以为自己的蛋壳设计形象，无论是夸张还是可爱都由自己决定。电子书还可设计封面、背景图片、目录、图标……最终效果非常不错。



预览电子书，效果不错

除了此种孵化器外，其他孵化器的操作界面也都比较相似，不存在使用上的障碍，所以除了电子书外，我们还可以制作主题、视频等，任何好的想法都能变成现实，不用便携任何代码。试想一下，把家人的照片做成手机主题送给他们，是不是很温馨？

小提示：“创意孵化工坊”是中国移动“百万青年创业计划”的一部分，活动虽已接近尾声，我们无法提交作品参加评比，但我们依然利用这些功能学习或娱乐，是不折不扣的免费大餐。



当面对中国移动Mobile Market时（以下简称“MM”），新用户说不定会觉得比较迷茫，当面对海量的游戏、工具时不知如何下手，尤其对手头并不宽裕的学生用户来说，如何才能让每分钱都花得物超所值是常常需要衡量的问题。这与MM发展最初时不同，曾经软件游戏数量有限，精品软件有口皆碑，几乎人人都知道它们的名字，然而MM迅速发展，精品软件、游戏层出不穷，没人能记得住它们具体都是哪些，所以也没法衡量哪些最适合自己。这期文章中小编带大家一起逛商场，教会大家如何找到想要的应用，甚至不花一分钱也能玩出精彩！


琳琅满目的游戏让人难以抉择，尤其它们看起来都很好玩……

中国移动自2009年8月推出MM（移动应用商城）以来，在短短的不足2年内，便吸引了3500多万注册用户，而在2010年通过推出“百万青年创业计划”后，注册的开发者达110万，累计上架应用达4.3万个，打造百万级明星应用数百个，精品应用覆盖多个平台……庞大数字的背后，用户除了更多选择外，却也产生了一些疑惑和烦恼，因为例如在数量较多的游戏软件中，有一部分是由个人爱好者开发的，它们存在同质化的问题，消费者在购买时很可能买到不称心的游戏，另一方面许多手机游戏公司也加入到MM中，他们开发的游戏数量也相当之多，但若从已购买者的评论情况上判断，却很难得到满意答案，因为普通消费者的评价往往过于主观，同一款游戏有的人给出了MM中较高的评价，认为其属于精品级别，但另一些用户却给出了最低评价，原因只是自己觉得不好玩，并未详细说明游戏为何不能令他满意。所以当其他用户浏览时，一定会为这些参考价值不高的评论而困惑。

同样一款游戏，两个用户给出了截然不同的评价，这样的例子在MM中比较多见

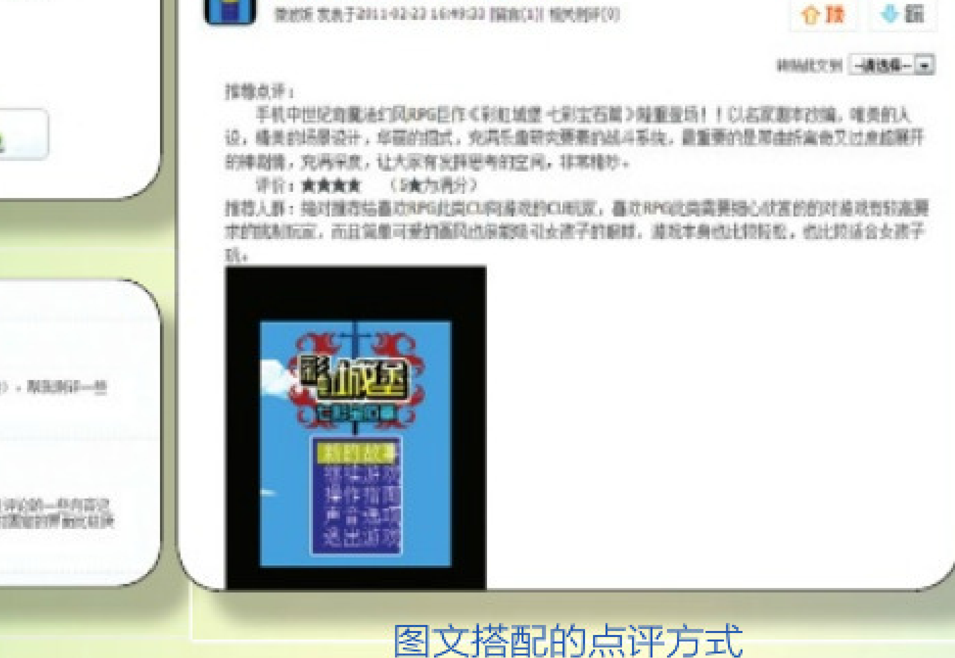
1.核心玩家看评测，用户评价当参考

小编经过探索发现，MM有一个很贴心的小功能“玩家评测”，如果有玩家对游戏或软件进行过详细评测，它的下载页面上就会显示出评测数量，点击之后会跳转到底部的评论查看部分，能看到评测文章标题、作者名及摘要等内容，再次点击文章题目后会进入具体详细的评测页面。评测是普通玩家所作，所以更能理解一般玩家对游戏的需求，例如关注场景的变化是否单调、操作是否能适应自己的手机，或者是音效、画面是否有不协调等情况。不同玩家的评测风格各有不同，有的人更偏向于画面，有的人更喜欢流畅的操作，总体来说“玩家评测”的水平较高，对需要游戏详细信息的人来说是很好的参考。而且每篇评测之下还有留言部分，有的玩家会指出评测中的不足，参考价值也非常高。



点击“玩家评测”

对玩家评测的中肯留言


图文搭配的点评方式


“玩家评测”频道下还集合了各类功能，如为评测打分等，方便玩家进行搜索

不论是软件评测还是游戏评测，阅读时都可以对它进行“顶”或“踩”，一般来说“顶”得越多的评测越受欢迎，也代表游戏本身的素质较高，如果看过评测后决得适合自己，购买后就基本不会让人失望。如果购买后也想写出长篇大论，将自己的观点想法说出来与所有玩家共享，我们也能参与到“玩家评测”中（mm.10086.cn/moneditor/cs/review/index.html）。在MM主页上有一个不太显眼的链接，它名为“玩家评测”，我们将鼠标悬停在“首页”标签上，即可在其下方看到此链接。另外，在每个应用的评论下方，也有“进入玩家测评频道”链接，点击后同样能进入该频道。



主页上同样可进入“玩家评测”

下载页面最下方也可找到链接

玩家评测流程

2.善用MM搜索，玩家学“淘金术”

进入MM的主页（mm.10086.cn），在页面上方可见“搜索”功能，它非常方便，它不仅默认推荐了搜索关键词，我们能掌握近期热点，而且用户还可通过“高级搜索”进行更细致的查询，如果安装MM客户端，更能随时随地更新手机装备，掌握最新最有趣的应用动态。另外，页面右侧看到两个明显的榜单“免费榜TOP10”和“付费榜TOP10”，它们是非常受用户欢迎的应用，但它们并不能体现出MM中精品软件的全部实力，尤其许多好应用刚刚上架，若等它们挤进TOP10，说不到要等到2012年……

如果你不想错过它们，让自己手机上的软件都是一些“旧货”，那就要进一步“挖掘”了，我们要利用好MM中更加强大的榜单（mm.10086.cn/moneditor/cs/ranking），它包括了“软件”“游戏”“主题”3大类，每类中包括4个子排行榜，每个排行榜可显示从第一至第三十名的应用。以“手机游戏排行榜”中的“新鲜上市游戏榜”为例，它会更新最新的游戏，如果你是个游戏高手，并且愿意做“第一个吃螃蟹的人”，不妨在这里选一个试试，当然购买前应该看看MM小编的评分，再看看下方的其他信息，例如喜欢该应用的其他用户也喜欢哪些应用，和同类游戏的排行榜等等。



游戏游戏排行榜，它还分为4个子榜

3.品牌店可信度最高，购物还可“逛商店”

和其他商品一样，除了看评测、查榜单外，最让人放心也最方便的应该是直接买名牌了，因为知名公司由于具备更好的开发人员、设备、资金支持等，所以开发出的软件一般来说素质都会相对较高，中国移动也有自己的品牌店（mm.10086.cn/brand/index.html），其中包括“SEGA”“EA mobile”“GAMELOFT”等我们熟知的大牌。在品牌店的频道下，选择一个知名品牌的图标，就会进入该品牌的专门页面，有点像我们平时生活中的“专卖店”。在每个品牌的页面中，我们能体会到不同品牌的文化，例如EA专区中只有游戏的下载、介绍、演示，比较追求精简，而以精美主题为主choogoo专卖店中，除了对界面设计、配色要求更高外，还有“精品推荐”“特价商品”等子栏目，风格完全不同。其他专卖店也是如此，都有自己的特色，非常适合喜欢逛商店的人。



华丽的品牌店，你可以看到许多知名的游戏公司

4.不花一分钱，全免费也能玩开心！

除了MM上的各类免费应用外，有没有想过给自己的好友制作一部手机电子书呢？如果使用MM中的“创意孵化工坊”，不一会儿就能做出一个，而且效果非常好！我们进入网址http://dev.10086.cn/upload/fhq/index.html，再选择一种目标孵化器，就能上传素材制作程序了。目前工坊支持11种不同的孵化器，我们这里选择“可视化电子书”，然后程序就会进入一个Flash界面的操作平台中。操作的过程极其简单，就像是在玩游戏一样，而且我们还可以为自己的蛋壳设计形象，无论是夸张还是可爱都由自己决定。电子书还可设计封面、背景图片、目录、图标……最终效果非常不错。



预览电子书，效果不错

除了此种孵化器外，其他孵化器的操作界面也都比较相似，不存在使用上的障碍，所以除了电子书外，我们还可以制作主题、视频等，任何好的想法都能变成现实，不用便携任何代码。试想一下，把家人的照片做成手机主题送给他们，是不是很温馨？

小提示：“创意孵化工坊”是中国移动“百万青年创业计划”的一部分，活动虽已接近尾声，我们无法提交作品参加评比，但我们依然利用这些功能学习或娱乐，是不折不扣的免费大餐。P

游戏蜗牛

俗话说：一寸长一寸强，一寸短一寸险，在武侠小说和影视剧中，大侠们通常都有为自己量身定做的兵器，长兵器如《倚天屠龙记》中的倚天剑、屠龙刀等，短兵器如《多情剑客无情剑》中的小李飞刀、龙凤双环等。而在游戏蜗牛耗时4年打造的真武侠3D网游《九阴真经》中，除去拳脚功夫不谈，兵器同样绚丽多彩，武当剑、少林棍、峨眉刺、唐门暗器……可谓名目繁多，几乎每一件堪称艺术品都不算夸张，本文就带大家小探一番。



六种武器 大话《九阴真经》中的刀光剑影

剑——“十年磨一剑，锋芒震九州”。素有君子和侠士之风的剑，在中国武侠文化中向来占据着特殊地位，它和霸气十足的刀不同，细长的剑身和双刃的特点注定持剑之人是个矛盾共生体，正所谓“多情剑客无情剑”，剑与其被称之为兵器，在历史上更多的是用作恫吓和防卫，或者是标明身份的配饰，因此在很多游戏中自然也较难上手。以此衍生出的剑法武学，则更需持剑者以最精湛的内功与出神入化的招式相配合，刚柔相济、吞吐自如，用持续不断的攻击力使敌人心生胆怯，败下阵来。

在真武侠巨制《九阴真经》的8派之中，武当与极乐谷笛子最擅修习剑法，武当剑法飘逸轻灵，逍遥洒脱；极乐谷剑法则剑走偏锋，咄咄逼人。

这里特别值得一提的是游戏中的武当剑阵。众所周知，名家们笔下武侠作品里所塑造的江湖世界中，素有“武当剑，少林棍”之说法，剑往往和道教密不可分，这是因为“剑”往往代表着“法”，因此年轻道人外出云游，师父往往会送他一把宝剑告诫其要谨记道教的风范，不受一切拖累，若遇俗世牵挂，应当机立断斩断尘缘。这一点在《九阴真经》前阵子放出的武当派视频中也有着浓墨重彩的一笔——众弟子持剑摆阵操练的场景相信给众多玩家留下了很深刻的印象，从这些正气凛然、决心拳拳的赤子少年身上散发出的武林正派之气，让武当门庭更显祥和庄重。

同样，《九阴真经》之中的武当剑法施展起来，自然也和诸多名家笔下所描绘的一般飘逸轻灵，逍遥洒脱。在游戏中，太极剑法即是对剑术的极致演绎，据悉修习此法得最高境界的玩家，乃剑随身走，以意领剑，甚至可以达到人剑合一的境界，无论剑身之轻重，都可收放自如，游走灵活。

刀——“欲将轻骑逐，大雪满弓刀”。看过《锦衣卫》此片的观众，几乎都对吴尊所饰演的大漠判官手里的弯刀印象深刻，一来是明星效应，二来则是呈S形的刀身的确很给力。这类弯刀，头尾两端都是锋利无比的刀刃，既可以整体使用，也可以变成一对螺旋翼，回旋往复，难辨方向，瞬间杀人，这也将勇猛豪迈、极具爆发力的刀术武学特色恰如其分的予以具象化。刀锋过处，风云变色，颇有不战而退敌之效。

《九阴真经》中的刀自然也是一大亮点，如“鬼瞳刀”从外形上分析，俨然有弯刀类的气势与威力。刀柄处雕有狰狞的鬼头，而最特殊之处则在于它的刀刃，末端有一道诡异的U型凹槽，让整个兵器散发出厚重的杀气，看来也绝非泛泛之辈所能驾驭。

在游戏中，最适宜修习刀术武学的是唐门与锦衣卫弟子，唐门刀法以



饮血刃



凤舞双刺



斩龙刀

外功见长，柔可制肘、刚可封杀，诡计多变，令人防不胜防；而锦衣卫刀法刚劲凶狠、血腥霸道，追求一刀致命。不过自古知名剑客多，刀客少。这是因为本身就粗犷霸气的刀若用作滥杀，则极易被人误作俗陋之器，因此要想像大漠判官那样耍出不羁和侠义两者并重之气来，需要玩家在行走江湖时好好把握一番了。

棍——“一棍平天下，千里侠客行”。在《九阴真经》中，棍作为主要武器之一衍生出了许多种类，若按照长短则大体又可分为如“蟠龙棍”这样的长棍和“混元棒”这样的短棍。长棍生猛且挥洒自如，棍上常常刻有各种祥纹，分量十足，外观古朴却威力十足，舞起来虎虎生风。而短棍则自然以巧妙的设计为其优势，使用起来灵活而招式多变，被称作“棒”予以区分，这类短棍往往由名匠精铸而成，通体莹滑，锋芒毕露，有的甚至还镶有可勾人筋骨的倒刃，似棍似刀。

修习棍法武学的人，不仅外功深厚，能够将长兵器运用如飞，坚若磐石，其防守固若金汤，牢不可破，尤擅长牵制敌方。而另一方面，“枪挑一线，棍扫一片”，与枪的霸气不同，棍这种兵器更具有一种悲天悯人之意，棍克敌而不伤性命，因此《九阴真经》八派之中，少林与丐帮弟子最适宜修习棍法，少林僧人以佛法强身健体，固本培元，不受外力所伤；丐帮弟子则经多年历练，造就了侠客钢筋铁骨一般的身躯，是最为顽强的搏击者。

双刺——“云为霓裳动，刺作掌中舞”。双刺这种兵器因体型轻巧和隐蔽性好，在很多武学作品中深受女性或者阴柔个性之人的喜爱。试想，手持双刺翩翩起舞，在优雅的招式中将敌人送入黄泉，对方甚至还未察觉，危险已经降临，这份对艺术的追求已然掩盖了杀人的本意。故双刺武学在《九阴真经》8派之中，往往由峨嵋与君子堂门人修习较为适宜，峨嵋派追求一气呵成，君子堂讲究缓中求进。此外，这两个门派中修习双刺者往往还精通医理，有悬壶济世的悲悯情怀和妙手回春的精湛医术，在武林中也享誉盛名。

暗器——“十步杀一人，千里不留行”。说起暗器，最具盛名的自然是古龙笔下李寻花手中的飞刀。小李飞刀例不虚发，按照现在的标准，李寻欢手中掷出的飞刀速度相当于子弹的威力了。《九阴真经》中也有类似的飞刀“飞燕”，它将和暴雨梨花针等其他极富杀伤力的小玩意儿们一起被归为暗器一类。“飞燕”顾名思义，燕子具有犀利的速度和矫健的身姿，那么这把飞刀自然具备了可观的速度和准星。喜欢耍弄暗器或者羡慕“探花”的玩家，想必会对这把小巧精致的飞刀爱不释手。

既然《九阴真经》中的暗器不仅仅局限于飞刀，那么游戏中修习暗器武学的玩家，自然也擅长下毒或机关暗器，能够完美地隐藏自己的行踪，凭借最上乘的轻功来去自如，神出鬼没。正所谓“明枪易躲、暗箭难防”，通常敌人还没看轻他的真面目，就已经命丧黄泉。因此8派之中，最适宜使用此武器者自然非唐门与锦衣卫莫属，唐门擅长下毒解毒与陷阱机关的埋伏，追求群体伤害，锦衣卫擅长远战追杀，讲究各个击破。

笛——“一曲长安动，飞雪葬秋风”。在很多武侠剧里，笛子出镜率也许不高，但绝对是大侠行走江湖的信物，看看黄药师长笛在手、风度翩翩的样子就足以令人对其过往展开一番遐想。这是因为，在人们的认知当中，笛子首先是被作为一种乐器解读，其次才是兵器，这和双刺有着异曲同工之妙，也是武侠文化中将杀人化为一种艺术行为的典型。

在《九阴真经》八派之中，峨嵋与君子堂适宜修习笛曲，修习笛法的乐者，往往可以精通乐理，以笛声魅人心神，擅弹指惊鸿间操控他人心智，削弱敌方实力，无形之中取人性命。笛声奏起，往往柔和之至，似朝露暗润花瓣，如晓风低拂柳梢，奇奥多变之中其实凶险隐伏，有乱敌心神、催眠惑敌之效。

结语： 中华武侠文化伴随着时代的演进，在历史的长河中为我们留下了一笔笔宝贵的精神财富。作为一款拥有浓烈中国风元素的国产武侠网游，《九阴真经》将严格遵循古代人文社会构架，秉承优秀的国风韵味，力求为玩家带来最真实的游戏环境。细心的玩家不妨可以在《九阴真经》和经典影视剧中，寻找两者兵器之间的相似之处，在游戏之余也给自己上一堂武林文化课。



紫檀双刺



飞燕



鬼瞳刀



蟠龙棍



天火棍

完美时空

《神魔大陆》同人小说

我要结婚，你娶我吗？



吟游诗人给人的印象如何？

高贵而优雅，远观而不可亵玩。而吟游诗人普希金真是完全适合“远观不可亵玩”这句话，接近他的生物，都会因为他对于吻的热爱而汗颜，当拥有社交家的荣耀时，更加无法拒绝他疯狂的要求……

锡月林地：鬼蜮从卡西的身边离开，他有一种恍惚的感觉，他已经不记得是多久没有再被要求去找普希金了，时间太久，他差点要忘记那个对吻有极大兴趣的吟游诗人。

“嗨，朋友，让我们为生活添点料吧。”普希金说道，脸上满是向往的神情。

当拿到普希金递过来的空白纸片，他的心里漏了半拍，上面切切实实地标注着矮人专用的字样。一瞬间他仿佛回到许久之前，仿佛一个恶劣的玩笑，天天重复着为普希金寻找矮人之吻的任务。直到那名矮人小LOLI不好意思地告诉他：“我老公不喜欢我老是帮你做这个任务。”这个玩笑才慢慢地走向完结，而也是在那时，他才知道一直被他当成人妖且非常谈得来的好友却真的不是人妖。鬼蜮唇边泛起一抹无奈的笑意，把“空白纸片”发送到公会频道，寻求公会成员的帮助。乱糟糟的消息在跳动，一秒之内便把他的求助刷不见了，原想再发一次消息，却看到了回复：“好的，鬼蜮，组。”回复的人有个既熟悉又陌生的名字——我矮却可爱。曾经他还不知道她是女生时，喜欢诙谐地喊她：“小可爱。”

再次见到小可爱，她还是以前那般娇小的模样，当然啦，游戏中的模样也改变不了。她穿里结婚的礼服，白色的婚纱，看起来圣洁却可爱，还带了点瑰丽，他不由得愣神，回过神时，聊天框里满是她疑惑的问话——“使用了吗？”“人呢？”“失踪了？”“呵呵，不好意思，离开了一下。”他只有尴尬地用谎言带过。他无法否认，也无法释怀，当得知小可爱真的是女生时，他的心中泛起了涟漪，有着他自己也不知道深浅的心动，记忆起曾经一起的一丝一毫，记忆起那些默契与舒畅。

“鬼蜮，好久不合作了呀。”耳机里传来小可爱懒洋洋，带着点鼻音的声音，这是鬼蜮第一次听见小可爱说话，他有种满足的感觉，也终于真正地证实了小可爱是女生的事实，以前两人虽然经常一起玩，但是小可爱由于麦克风坏了一直未曾说话，加上热衷PK，才被误以为是人妖。再次与小可爱组队下副本，鬼蜮的心里忐忑不安，害怕两人已经缺失曾经的默契，害怕两人真的与以前不一样了，直到战斗开始，一个个Boss被推倒，鬼蜮才逐渐地放下心来，也开始跟小可爱胡言乱语起来。“我说你几时结婚的？怎么都没见你发红包啊，我们的交情那么好，可要补给我啊。”鬼蜮表面笑嘻嘻的，心里却是苦涩连连，他自己也不知道为什么会问出这样的问题。“哈哈，鬼蜮，你别被骗了，她是想结婚想疯了，才整天穿着嫁衣跑。”队里的牧师女生爽朗地吐槽道，不知道是被她的笑声感染还是为事实所喜悦，鬼蜮只觉得心里舒坦了，只是还是忍不住接着问：“你老公不是管你很紧吗？怎么可能放着你不结婚。”

“老兄你太out了吧，早吹了。”小可爱的声音中带着无奈。

“嘻嘻，谁叫这丫头整天那么暴力，都找不到人嫁了。”牧师美女又不怕死的吐槽，不过在副本里，小可爱的命捏在她的手里，她也不用怕什么的。

“切，谁说我嫁不出的，我想嫁几时都有得嫁。”

“哟，哟，嫁得出还用整天穿嫁衣假扮新娘？”

“哼，你看着，”小可爱放下狠话，顿了很久，耳机里才缓缓传来她的问话，“鬼蜮，我要结婚，你娶我吗？”













巨人网络

《新万王之王3》三大前期实用二转职业给力推荐



2011年新年已过，《新万王之王3》的各路玩家们逐渐进入二转的佳境。小弟不才，自己也是近期才刚刚踏入二转的大军，在面对眼花缭乱的27大二转职业时，自己根本无从下手。好在和众多朋友切磋讨论后，研究出了几位在二转前期比较不错的职业，本着大公无私的精神，在这里要向各位《新万王之王3》的玩家们吐血推荐一下咯！

霸道的狂战士——战将

狂战士在一转职业中，以嗜血和暴力为代名词，其攻击能力虽然非常强大，但是必须接近敌人后进行肉搏输出的特点，使得狂战士在界域间大规模战斗的时候无法自如的发挥，尽管仍旧有可能秒杀敌人，但冲入敌阵的后果是更容易被敌人秒杀。

二转开启后，战将这个职业渐渐被广大玩家发现，以至于某些服务期内出现大批玩家投奔战将的场面，可见战将到底有多火。战将为何会如此受人欢迎呢？究其原因，首先，二转需要角色级别为120级才可以转职，并在120级就可以学习到第一个二转技能，第二个二转技能则需要125级才可以学习。由于120级左右升级需要海量经验，升级时间也非常长，所以二转职业的初期技能就显得异常重要。纵观27大二转职业，战将的第一个二转技能“狂龙卷”依靠出色的范围攻击能力受到众多玩家的青睐。毕竟可以同时攻击10个敌人的技能使得战将这种血厚肉糙的战士可以发挥出最大的输出能力。


战将拥有出众的群体攻击能力

法师控的最爱——巫妖

巫妖系属巫术师系列，巫术师在一转中的地位要略逊于咒术师，虽然厉害的巫术师玩家也有很多，但是由于咒术师有影魔的存在，使得不少玩家都倾向于在一转中选择咒术师。而这次二转，巫妖则一举成为巫术师系列乃至法师系中相当强悍的一个职业。

巫妖相对于战将的优点在于：他是远程攻击。在进行大规模团战的时候，如果在混战中心的外围有一小队巫妖，必然会对中心部分敌人的核心战斗力造成很大的麻烦，如果对方主力出来追逐巫妖，那么其阵型就会被拉扯开，使得我方其它队友占得机会。


圣者的回复能力让练级更省药

奶妈之王——圣者

牧师系列在《新万王之王3》的体系中，大致分为了攻击型、辅助性和攻辅各半型。游戏中实际玩家却更青睐于全辅助型的牧师，如果团队中有1~2位辅助型牧师，就会如同催化剂一样，让整个团队获得翻倍的能力加成。

圣者的第一个技能“群体治疗”是很多玩家选择圣者的理由。“群体治疗”可以瞬间补充附近队友2600点生命值，冷却时间只有10秒。在挂机刷怪的时候，有一个圣者在可以省去很大的一部分买药的钱。

除此之外，圣者中期的技能包括单体强力治疗，还有加强物防魔防的Buff，都属于很实用的牧师必备技能。圣者的亮点是160级的“群体永生术”。由于官方还未具体公布永生术的效果持续时间，所以小弟只能推测，如果永生效果维持5秒以上，就等于给团队附加了5秒的无敌时间，这样可以造成很高己方输出，同时抵消敌人的攻击，一出一入，效果异常明显。

这三个职业是小弟现在和几个朋友研究感觉三大系列中比较给力的三个职业，对于刚到二转的玩家来说，他们的技能都相对实用。虽然中后期有一些还未放出具体数值的技能可能并不是很好用，但是整体来说这三个职业玩家们试一试是不会有错的。

27大二转职业异常庞大，有相当一部分职业还没有被玩家们开发出来，本身《新万王之王3》在职业和战斗上就比较偏重，所以相信日后会有各种新的职业和新的玩法被玩家们发掘，在这里也希望大家能在游戏中玩出精彩，玩出快乐。

金山多益

寻宝之旅的金钥匙

《梦想世界》“梦境寻宝”活动攻略



《梦想世界》“梦境寻宝”活动，形式新颖、奖励超丰富，除大量经验和金钱外，更有神兽、小精灵等珍稀之品，目前已成为《梦想世界》最受玩家欢迎的王牌活动。每次活动来临之际，从幻境海岸到各个出发厅均人山人海，场面壮观。何谓“梦境寻宝”？如何能够满载而归？现在就让我当向导，带大家快快乐乐寻宝去！

一、活动流程简述

“梦境寻宝”在每个月的第一、三、五个星期的星期日下午14:00至16:30举行。等级≥30级的5人组成队伍，在幻境海岸（127,16）处与梦境使者“梦霄尘”对话进入出发厅。14:30在出发厅（205,128）处与梦境看门人“尘霄梦”对话，正式开始寻宝。16:30活动结束，所有在梦境内的人员均被送回出发厅。

二、活动攻略

梦境NPC

梦境共30层，每层布满各种NPC及怪物，与NPC对话会有奇妙事件发生，遇到怪物则进入战斗，打败怪物可获得经验及道具奖励。

1.引路使者：每层有2个，活动时间内坐标不变，可以将队伍传送至上一层或者下一层。建议：一般情况下，引路使者在场景的地图四角，队长找到后要记清楚它们的位置，以便能够顺利探险。

2.草上飞：在10层~20层之间出现，随机将队伍向上或向下传送数层。建议：最好别点，如果送回上一层就得不偿失。

3.梦境仙子：在25~30层随机出现，队伍中随机一人获得1颗魔灵果，同时回到出发大厅，但可以在活动时间内再次进入梦境。建议：未到活动快结束的时间千万别点。队伍再次进入梦境时，引路使者坐标会有变动。解决方法：返回幻境海岸，重新选择原来所进的出发厅再进入梦境，引路使者坐标就不会变动了。

4.药店老板、铁匠：用于补给，在10~20层出现。建议：不要依赖这些NPC，进入梦境前准备好补给。


梦境出发厅


引路使者

梦境怪物

梦境怪物包括梦境守护者、梦境悍匪、梦境怪兽、梦境恶魔，战胜怪物后队长有几率获得以下物品：

1.金钥匙、银钥匙：打败梦境守护者和梦境恶魔后一定几率获得，队伍人数≥4时，拥有钥匙者可开启各种宝箱，金钥匙可开启恶魔宝箱和金银铜宝箱，银钥匙只可开启银、铜宝箱。宝箱定时刷新，铜宝箱在5层后出现，银宝箱在15层后出现，金宝箱在25层后出现。奖励有飞行旗补充包、还童丹、兽诀、护符、现金、招式领悟等。恶魔宝箱在10层后出现，开启后可能获得包括神兽、随身小精灵等稀有之物奖励，也有可能遇到负面事件，比如进入战斗、掉血、返回上一层等，开启前要有所心理准备喔。钥匙尽量在活动结束前用完，不要浪费，在高层如果没有太多宝箱，可以返回上一层或随机跳转找其他宝箱。

2.打败梦境悍匪和梦境怪兽有几率得到以下符咒，由队长统一使用。

混乱符：制造混乱，在队伍所处的梦境层放出怪物；提示：在开启宝箱且使用辟妖符后使用，其它情况下忌用。

随机跳转符：队伍随机传送至梦境某层；提示：在低层可以使用，上了30层且有足够时间想返回上一层也可以使用。使用此符要慎重，因有可能被送回第1层。

提神符：处于该层的所有队伍在5分钟内获得的经验增加20%；提示：在已有的状态下使用不会叠加状态。

强壮符：处于该层的所有队伍力量和魔力提升，本队持续10分钟，其他队伍5分钟；提示：跟提神符一样，在已有状态下是不会叠加的。

辟妖符：让队伍免受怪物骚扰，持续60秒；提示：在刷新宝箱时使用，有助你先人一步抢宝箱。

三、活动奖励

一般情况下，每人两个小时可以赚取经验30万左右，人品爆发的还可能获得神兽、仙兽、小精灵！宝箱开启获得的奖励由全队成员掷骰子点数最高者获得，曾经就有人一次活动就拿了超过100万游戏币，满载而归。P

广州网易

网易2011年重点大作
倩女幽魂Online



《倩女幽魂Online》（qn.163.com）是网易在2011年即将推出的重点大作，由丁磊亲自监制，历时三年制作，相信会有优秀的品质。

《倩女幽魂Online》是一款3D固定视角的即时战斗游戏，也就是类似《暗黑破坏神3》。游戏继承了经典的电影《倩女幽魂Online》的剧情，并将世界观作了大幅扩展。宁采臣、聂小倩在明朝末年的乱世之中，在演绎了一场惊天地泣鬼神的人鬼爱情故事。剧情横跨人鬼仙三界，可谓人亦江湖，鬼亦江湖。

在游戏设定上，《倩女幽魂Online》有4大门派8大职业。每个职业都有30~40个技能，分为四系，其中绝技单独一系。就笔者玩了3个月的体验来说，《倩女幽魂Online》职业技能虽然多，却很少有没有用的技能，每个技能都很让人有升级欲望。

《倩女幽魂Online》的职业除了传统的战法牧类职业外，还有一些很有特色的职业。比如异人职业，可以最多同时带10个宠物参与战斗，并且宠物可以自动攻击怪物，平时刷怪几乎不用自己动手，是休闲玩家的好选择。再如控制系的魅者，不仅有定身、催眠、混乱等控制技能，还能加速、隐身，是PK的好选择。

《倩女幽魂Online》的战斗不像市面上的大多数游戏是站桩式的，而是快节奏的。大多数技能释放几乎没有CD，并且是瞬发的，每个职业都有群攻，所到之处怪物一片一片倒下，很有《暗黑破坏神》的感觉。

《倩女幽魂Online》的装备系统也很丰富，装备属性有数千种，同一件装备上常常有15条以上属性。并且属性种类丰富，不像大多数游戏，不是加攻击、防御，就是加敏捷、智力。《倩女幽魂Online》的装备上还会出现类似“被击中时释放闪电链”、“死亡时使对方定身”之类的属性，让战斗更加变化莫测。而“对XX职业伤害增加30%”这样的属性可以让你更有针对性地PK。

如意乾坤袋系统则是《倩女幽魂Online》的一大特色，玩家可以把各种物品装备放入乾坤袋合成，而合成公式多达数百条。比如把3个项链和一个昊山石合成可以获得一个手镯。甚至你把任意5件装备放入乾坤袋，就可以变成一个随机的新装备。很多玩家把打怪时捡到的垃圾装备放入乾坤袋，常常可获得极品装备。这成为了没有时间打装备的休闲玩家的主要装备来源。

游戏中获得装备的途径很多，甚至地上的瓶子、箱子随便踢一脚也可能获得极品装备。甚至在特定时间箱子中会刷出特定的紫装，如果恰好被你踢到，就发了一笔横财了。

《倩女幽魂Online》还有一个重要特点是，装备都不是绑定的。现在的大多数网游装备都是绑定的，导致即使获得极品装备也不能卖给其他玩家，非常不爽。而《倩女幽魂Online》回归了不绑定的设定，玩家可以自由交易任何装备，即便不玩游戏了还能卖掉装备收回成本，这点非常贴心。

另外值得一提的是，《倩女幽魂Online》对外挂的打击力度也值得大加赞赏。虽然游戏目前还在封测中，官方仍然对外挂毫不手软。去年底，服务器中花钱最多的名叫“执法者”的玩家因为用了跑商外挂而被封号，于是整个固定队（都是有钱人）都不玩了，导致服务器中最大的帮会没落。不少玩家说玩网易的游戏就是因为打击外挂狠，相信《倩女幽魂Online》会继承网易一惯的风格。

《倩女幽魂Online》电影是香港电影的巅峰之作，代表了上世纪90年代香港电影的辉煌。相信网易的《倩女幽魂Online》游戏会像电影那样，使网易游戏再上一个高峰。









搜狐畅游

斩变异穿山甲，灭绚丽火炬花
《九鼎传说》“九州逸趣”活动详解



九鼎失窃，神州巨变。人非人、魔非魔、妖非妖……混沌的世界早已没了章法，杀戮与仇恨弥漫着九州大陆。在这片失落的土地上，却有一方净土、一丝希望，那便是英雄云集的瓦当镇。

瓦当镇是名副其实的正义之地，这里有人族剑客、刺客，有妖族狂战、修罗，还有仙族九天，他们之间没有隔阂与仇恨，只有一个共同的愿望——为光明而战。于是，无数英雄走出瓦当镇，战群魔，斩魍魉，震慑天下鬼魅。

但，邪恶力量是不会消亡的……

变异穿山甲

它们是一群快乐的穿山甲，无忧无虑地生活在九州大陆的十万大山中，远离硝烟，远离争斗。但邪恶不愿放过任何幸福的生灵。某一天，一名戴着斗篷的神秘黑衣人悄然飞入了十万大山。3天之后，这名黑衣人从大山中暴掠而出，附近的许多修真者与村民都看到了这一幕。有人说，神秘黑衣人是魔族大将屠千军；有人说，黑衣人是妖族叛逆冯庭江；还有人说，那是魔王刑天……

黑衣人的身份并不重要，重要的是：成千上万的穿山甲从大山内涌出，凶神恶煞般地扑向附近的村庄。它们浑身黝黑、双眼血红、嘴边还有两颗极长的獠牙，所过之处，血流成河。

见此惨象，有些道行的修真者们惊呼：“这是受到魔气腐蚀的变异穿山甲，寻常人绝非其敌手。”他们挺身而上，穷毕生之力阻挡变异穿山甲，想要为村民们逃难争取时间。然而，双拳难敌四手，人数处于绝对劣势的修真者们眨眼间便消失在穿山甲的海洋中。

穿山甲之祸迅速蔓延，从郊外到小镇，从小镇到城市，人们闻“甲”变色，惶惶不可终日。

正义的反击

邪魔外道猖獗日，英雄豪杰除魔时。面对残忍的穿山甲群，瓦当众英雄出手了。瓦当镇、冰峪镇与洛阳城中，多了一位斗神侍从，他们便是此番除魔任务的接引人。众英雄通过斗神侍从，可前往战场，斩杀变异穿山甲。

不过，变异穿山甲并非寻常魔怪，而是上古魔气侵袭之后的狂暴之物。诸位英雄若是没有两把“刷子”，很可能阴沟里翻船，命丧战场。因此，斗神侍从对参与者作了严格限定：必须持有英雄帖，方能接受屠魔任务。

英雄帖这东西，不是除魔组委会颁发的，也不是凭名声换取的，而是实实在在地靠实力夺取的，野外降妖、天师任务、挑战心魔都有可能获得英雄帖。拥有英雄帖，便证明了你是身经百战的勇士，具备挑战穿山甲的资格。手持英雄帖找到斗神侍从，便可进入特定战场中。在这个阴森诡异的场景里，变异穿山甲会不断袭来，我们要做的只有三个字：杀，杀，杀！在规定时间内，击杀的穿山甲越多，最终获得的奖励也就越多。温馨小贴士：战场有风险，药品需带足！战斗胜利后，各位英雄会获得大量刀币，还有机率得到苍魂战象、夜雨等稀世坐骑。

慧眼识火花

穿山甲之祸终于平息了，魔界的阴谋就此破灭。为了庆祝这一胜利，斗神侍从举办了一场别开生面的火炬赏析活动。绚丽的火花欢快地跳跃在火炬上，迎接众英雄的到来。同样的，参加火炬活动也得有英雄帖。进入场地后，英雄们可以参加一个趣味小活动，那便是吹火花。活动共有7关，闯关过程中，参与者要按照指定顺序，逐一吹灭火炬上的火花。顺序正确，闯关成功，反之则失败。整个过程限时10分钟。

作为给英雄庆功的小活动，奖励自然也是极为丰厚。除了大量刀币外，各种稀世坐骑也将赠送给诸位英雄。



战群魔



参与“九州逸趣”活动



大战穿山甲



绝世坐骑：苍魂战象

微　软

电脑提速 生活减速



与电脑日夜相对的每一分钟都是在透支你的健康。再也不要被繁忙的工作绑架在电脑前！让Windows 7帮你，让你能忙里偷闲地享受一顿温馨早餐、一段午休时光、一次健身运动……

长期不吃早餐会让胃病发生的机率提高到36%，引发肝胆疾病的几率为11.7%。没时间吃早饭？让Windows 7来帮你挤出早餐时间吧：

要从电脑中找到某个想要编辑的文档，一般需要以下几个步骤：点击打开“我的电脑”→点击打开文档所在的硬盘→点击打开文档所在的文件夹→点击打开目标文档。这样的操作过程平均需要33秒的时间。如果你不幸忘记文档的名称或具体存储位置，那么你就不单是花费更多时间，还很有可能面对重新制作的风险。而Windows 7全新的快速搜索功能，不但支持对文档内容的搜索，扩大搜索范围，同时它“边输入边搜索”的全新改进，帮你在搜索内容输入完毕的那一瞬间就立马锁定目标！这一改进至少能为你每次节省29秒的等待时间。按人们日常工作中平均每天需要19次查找文件的频率，那么Windows 7至少能为你节省29秒×19次操作=551秒。这大约10分钟的时间留白足够让你享受一顿营养早餐！


多点触控

每天午休30分钟左右的人，心脏病的死亡机率会下降37%，冠心病的发作率减少30%。没时间午休？让Windows 7来帮你挤出午休时间吧：

Windows 7全新的窗口操作可以大量减少你点击鼠标的频率：将窗口拖到屏幕顶端或侧边，就能自动实现最大化和半屏显示；拖住当前窗口一晃，背后所有窗口都一扫而空，实现自动最小化。Windows 7全新的任务栏更是短小精悍——虽然没有任务文字标识，但只要将鼠标滑过，开启窗口中的所有内容便会一目了然。按照人们日常操作习惯，平均每分钟要进行11次的窗口切换动作。而如此化繁为简的设计每分钟至少为你减少4次操作，那么Windows 7在一天之内可以让你省下“4次×60分钟×8小时工作时间”=1920次操作，这大约30分钟的时间足够让你整个下午精力充沛，斗志昂扬！

下午6点到8点之间，人体体温最高，身体柔韧性和灵敏性最好，肌肉力量和心肺功能也处于最佳状态。此时，做瑜伽的效果最为明显，持久性也最佳。没时间做瑜伽？让Windows 7来帮你挤出瑜伽时间吧：


任务栏缩略图

人们平均每分钟会对电脑进行大约17次的操作。而Windows 7创新的多点触控功能，可以大大降低你的操作次数——只要是在配置有触摸屏的电脑上，你就可以通过指尖轻触实现窗口拖动、项目选择、页面滚动等一系列操作。这种独特的操作方式可以将人们每分钟17次操作的频率降低到12次，也就是说，它每天可以为你节约出5次操作×60分钟×8小时工作时间=2400次操作，这将近60分钟的时间足够成全你的瑜伽健身大计！

谁说日里万机的工作达人就不能享受品质生活？停下步履匆匆，享受健康生活，让Windows 7帮你偷换时间的概念…… P

汇众教育

游戏开发人才，真凭实学“不愁嫁”



当营销巨鳄史玉柱（脑白金创始人）卖掉自己一手创立的健特生物，义无返顾的进入游戏行业的时候，许多人都为之惋惜，当他创立的巨人网络在纽约交易所成功上市的时候，你只能羡慕他眼光的独特。新兴的游戏行业发展潜力大，人才缺口更大，企业往往开出万元月薪招不到合适人才，游戏《传奇》创立者——上海盛大网络，用丰厚年薪加20%的项目提成公开招聘项目经理，曾引起业界不小的轰动。游戏人才紧缺，薪金自然也就水涨船高，丰厚的利润回报，让游戏企业个个雄心勃勃，为了发展，不惜巨资争夺游戏人才。

掌握游戏制作技术人员成为企业争抢的“香饽饽”

智联招聘最新统计数据显示，2011年2月10日至20日，仅仅10天的时间，北京游戏开发人才招聘公司达5万之多，岗位需求33万。当前，大学生求职、高中生择校的高峰期即将来临，面对众多的游戏公司岗位需求，各大游戏公司HR则认为，学历教育重理论轻实践，毕业生无法满足游戏企业用人需求；相比游戏开发职业培训的毕业生实训经验足，作品优秀，能更快的进入到游戏开发工作当中，但是相比岗位需求，也是九牛一毛，远远满足不了对游戏开发人才的需求。



	部分岗位名称	学历要求	平均工资水平
急招岗位	游戏服务器端软件工程师	本、专科学历	10000元/月以上
	2D网络游戏工程师	本、专科学历	10000元/月以上
	手机游戏开发工程师	本、专科学历	8000元/月以上
	游戏策划师	不限	8000元/月以上
	游戏特效设计师	不限	6000元/月以上
	游戏原画设计师	不限	5000元/月以上
	游戏动画设计师	不限	5000元/月以上
	游戏3D场景设计师	不限	5000元/月以上
	游戏构架设计师	不限	3500元/月以上
	游戏运营与客服	不限	2500元/月以上

从如今的就业市场来看，游戏行业对待人才的态度依次是职业技能和工作经验、团队合作经验、项目创新能力、游戏知识的融会与贯通，“学历”其次。数字娱乐产业发达的北京调查表明，92%的游戏企业认为职业培训重要，其中，认为职业培训很重要的占到了40%；认为职业培训重要的有52%；认为职业培训不重要的企业只有0.2%。近70%的企业将薪酬和入职者参加游戏职业培训的作品并获得专业技术技能证书挂钩。

选择权威校区，实现高薪就业，成就职业梦想

作为游戏专业设置较早、教师团队、办学规模、在校学员均处在一流的汇众教育北京北三环（游戏）校区，已经采用了“技能+学历+高薪就业”的教育模式。通过入学测试———入学辅导———“情景教学法”———实习演练———项目操作———实训基地———独特“2网1平台”就业体系，让学员熟练掌握游戏技能，增加工作实际操作经验。同时，在权威认证方面，汇众教育北三环校区得到中国软件行业协会游戏行业分会、国家信息产业部“国家信息技术紧缺人才培养工程”的权威认可。正因如此，近两年来，一些虽学历较低但拥有过硬技能的汇众教育毕业生得到企业大力青睐。

“师资力量强，学员专业能力强、行业专业对口人才的紧缺、订单培养人才是汇众教育北京北三环（游戏）校区毕业生就业率持续走高的根本原因。”北三环校区王校长如是说。但同时她也强调，北三环校区毕业生就业率能高过社会求职者，关键还在毕业学员能在就业老师的指导下理性就业，不是单纯追求一份“光鲜，高薪”的工作，而是通过自己的努力，来打开职业的“上升”空间，不断丰富自己完善自己，在职业道路上走的更长更远，才能真正实现从兴趣到终身职业的转变！

日前，为帮助解决2011年就业问题，汇众教育北京北三环（游戏）校区现签约招收30名游戏爱好者，合格毕业全部输送游戏企业一线职位，虚位以待，你还等什么！

汇众教育北京北三环（游戏）校区

网址：http://www.bjgamecollege.cn

http://ot.gamfe.com

汇众教育

一个游戏玩家的理想



理想，对于大多数人，是永远也不可能实现的，我却如此幸运的实现了自己的理想。每位年轻人经过努力可以无限的接近理想，体会自己为理想而努力的过程，去感受其中的快乐，这样的生活才是有意义的，如果仅仅为理想遥远不容易实现而放弃理想，那他只是个懦弱的人，他的人生注定是失败的。

我，一个普通院校的大专毕业生，父母均是长春某学校的教师，后来因父母离异，10岁的我跟着父亲来到一个陌生的城市一起生活，一直过着单亲家庭生活的我却并没有因为缺少家庭的温暖而自暴自弃，反而使我更加坚强，独立。

毕业前夕，一个偶然的机会我得知了汇众教育北京中关村（游戏）校区这所学校，和绝大部分人一样，对这所学校很好奇，以为是教别人玩游戏的学校，后来经过网上的咨询才了解到，这是一所教学员开发和设计网络游戏的学校。没过多久，借着朋友去北京旅游的机会，亲自参观了这所学校。当时去的时候正好是下课时间，看见很多学员围着老师请教问题，要么就几个学员在一起交流学习经验，学习气氛非常浓郁。通过咨询，我对这所学校又有了进一步的了解，从那一刻起，我下了来这所学校学习的决心，可我从没想过，当时一个突然的决定，就此改变了我以后的人生，当然，这是后话。之后回到家里跟父亲提出想去这所学校学习，父亲开始一直反对，说我之前学的专业工作以后收入不错，没必要再做不必要的投资，因为他从学校转业以后一直在做股票投资，所以把什么事都用投资和回报来衡量，对此我很不屑，可是并没有表现出来，只是很平静的跟他说，以前学的专业再好也不是我喜欢的，而是他选的，我有我自己的理想，我有我想要的生活，最终他被我说服。因为我绝不甘心在一个小城市里盲目的度过一生。我不崇拜无限的权利，不喜欢花不完的金钱，也不在乎以后能有什么样的霸业，我只是要一种过程，一种为理想而奋斗的同时可以将自己燃烧的那种心跳的过程，这才是我最想到的东西。



学员作品（一）



学员作品（二）

我满怀豪情的踏上通往北京的行程，我的心久久不能平静，我感到全身的血液在沸腾。北京，中关村，多么令人向往的地方。全国IT业的精英都聚集于此，不知道自己几年以后会不会在这里拥有属于自己的一席之地，我充满期待。梦想虽然遥不可及，但是我愿意为此而奋斗，哪怕会受到无数的挫折，哪怕会撞得头破血流，这也将成为我以后走向成功的宝贵经验。

今天我终于走进了自己理想的游戏公司台湾省大宇，成为一名真正的游戏美术设计师。

从游戏玩家到游戏制作我实现了我的理想。回忆在校的学习生活，更是让我充分的理解了时间就是金钱这句话，似乎以前不爱学习的人在这里都能变成课堂上的活跃分子，良好的学习风气，使大家更是充分的利用了课余的休息时间，分秒必争的精神使最初天天泡在网吧玩游戏的同学也开始变为在网吧里学习了。可学员们并没有因为紧张的学习而感到压抑，因为我们正向我们的理想而努力！

我要感谢齐老师，课堂上您是我的恩师，传授我知识的同时又让我找到前进的方向，私下里您是我的益友，让我懂得很多为人处世的道理。我要感谢刘老师，您真挚的笑容让我感受到了家庭般的温暖，您知道吗，每次见到您我都会感觉到像是见到亲人一样。我要感谢李老师，您严谨的教风让我备受鼓舞，每时每刻都不敢掉以轻心，您让我知道，只要稍微不努力，就会被别人赶上。我更要感谢汇众教育北京中关村（游戏）校区（http://zgc.gamfe.com）因为他给予了我充满理想的人生！

曾几何时，我也曾迷失过方向，但当骄阳渐渐远去半月高悬，当霓虹点点闪起昏夜降临，我们拿什么证明自己在这个城市的存在？流星，因为短暂而美丽，划过黑寂的夜空，释放出那一闪而逝的光芒，虽然微弱，但却没有人能无视它的存在。人生如同流星，充满了精彩与传奇，如同一支美丽的传说，究竟是否会象流星那样短暂，别人决定不了，上天也决定不了，只有自己来掌握。如果愿意，流星也可以变成永恒。不要再被命运所困扰，要知道，命运只负责洗牌，但玩牌的，是我们自己。拿出年轻人的魄力，摆脱命运的束缚，只要你敢拼敢闯，你终究会赢得属于你的完美人生！

汇众教育北京中关村（游戏）校区　网址：http://zgc.gamfe.com

头牌新闻

《魔神无双》2月25日开放测试

■本刊记者 浮云

2月22日，第三代网游公司蓝港在线在京召开新闻发布会，正式发布3D MMORPG游戏《魔神无双》，并宣布游戏于2月25日正式面向玩家开放测试。会上，蓝港在线CEO王峰，总裁廖明香、COO王磊、CTO张玉宇以及蓝港所有中层悉数到场参加蓝港开年的新品发布。据悉，《魔神无双》是2011年春节后国内市场发布的第一款新游戏，也是蓝港在线发布的首款3D产品。



蓝港在线CEO王峰在会上致辞

《魔神无双》是成都无双工作室于2007年立项的一款魔幻题材PK型网游产品，游戏由该工作室历时2年自主研发的Unique 3D引擎开发，该引擎以支持复杂的战斗动作设计为主要特点。据介绍，《魔神无双》在25日的开放测试版本中等级将开放到70级，由于游戏风格非常近似格斗类MMO单机游戏，且玩法内容偏重个人PVP和团队战斗，所以游戏中大胆放弃许多玩家熟悉的治疗与辅助职业，目前开放的六大职业全部由攻击型职业组成。



蓝港在线COO王磊介绍了《魔神无双》的主要特色

由于游戏在PVP方面的设计夸张，所以《魔神无双》在春节前的小范围不删档测试中，吸引了大批精英游戏玩家的进驻。据《魔神无双》运营负责人介绍："游戏的设计目标用户主要针对喜好PVP的精英玩家，从市场的表现看，《魔神无双》的确对他们的吸引力很大。" P

晶合热点

首届大学生绿色网络游戏动漫设计大赛在京颁奖

2月27日，首届大学生绿色网络游戏动漫设计大赛颁奖典礼在北京中国电子竞技馆隆重举行。此次大赛由中国青少年绿色网络行动组委会发起，中国青少年网络协会、中国信息化推进联盟、中国动漫集团有限公司共同主办，中国青少年绿色网络建设传播联盟、中青冠岳科技（北京）有限公司承办，游戏蜗牛、盛大、巨人、完美时空等多家游戏和动画公司共同协办，以宣传绿色网络动漫和游戏理念和促进大学生就业为目的，向在校大学生及社会征集适合未成年人使用的游戏策划案、Flash游戏、动漫画作品。此次大赛的最高奖项——游戏策划案类的"绿火炬奖"被福州大学吴晓鹏、叶晓鹏的《绿色防御者》获得。

《傲视天地》涉嫌抄袭《降龙之剑》



网页游戏内容抄袭成风的情况在业内已不是新闻。准入门槛低（实际没有门槛可言），两三个制作人就可以完成一款游戏的完整制作，已经成为了网页游戏的常态。而游戏美工方面的抄袭也是屡见不鲜。最近有玩家反映，网页游戏《傲视天地》的弹出广告中直接抄袭了完美时空公司自主开发的MMORPG《降龙之剑》广告宣传画中的游戏人物形象，并且其弹出广告有18禁内容的相关暗示。在这里我们也提醒玩家，希望玩家能对网页游戏的抄袭现象进行抵制。



《斗士》导演谈《神秘海域》电影版



《斗士》(The Fighter)在第83届奥斯卡上收获了最佳男配角和最佳女配角的奖项，而其导演David O Russell现在正致力于执导知名游戏《神秘海域》电影版。被问到是否会遵循《神秘海域》正统游戏改编剧本时，Russell表示已多次玩过这款游戏，并和Naughty Dog的制作人碰过面，甚至还一度探索了《神秘海域》的神话传说。他说："就我而言，我非常尊敬游戏核心内容和其精神。我的老本行是拍电影，我要拍一部让自己觉得精彩的电影。我想人们必须给予信任，必须口下留情。你所能找到的片

子中，没有多少游戏改编电影能称得上是经典的。”看来Russell是想拍摄一部既对得起观众又对得起玩家的经典游戏改编电影之作。

任天堂裸眼3D掌机3DS日本正式发售

千呼万唤之下，任天堂的裸眼3D游戏掌机3DS终于在2月26日于日本正式发售，首发游戏共有8款。鉴于任天堂产品一直以来的号召力，再加上已有NDS系列掌机席卷全球在先，此次3DS首发被许多商家看作是今年冬季最后的大型贩卖活动。在电玩零售店众多的池袋的YAMADA电器店门前有近千人排队抢购，其中不乏于前一天正常营业时间结束后就开始排队等候的死忠玩家；秋叶原的Yodobash Camera综合零售秋叶原店的店门外，由于是仅有的几家采用配布券制度的电器零售店，排队玩家超过600人；而位于新宿的这家Yodobash Camera总店因为采取了预订贩卖制，相对风平浪静。分析人士认为，考虑



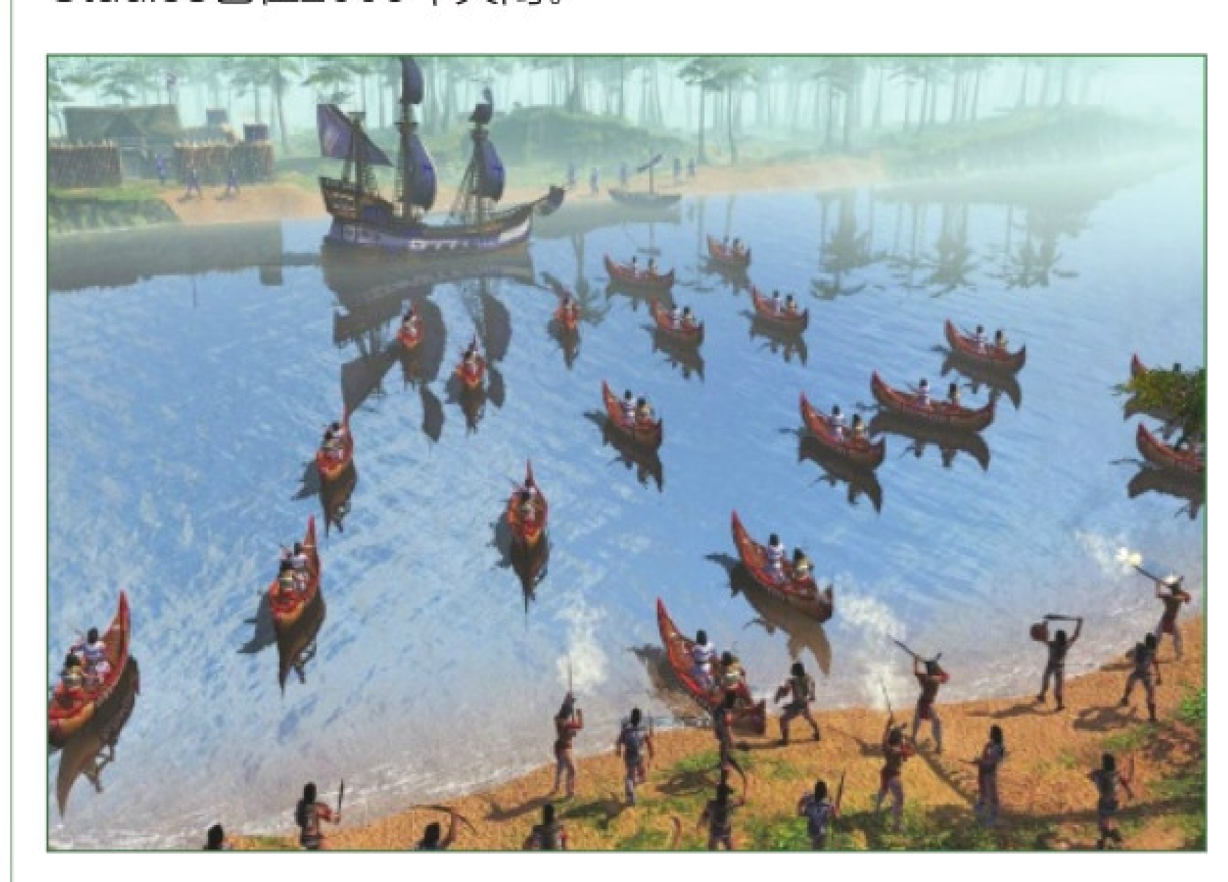


近年来，出于安全考虑，日本的许多店家干脆取消深夜发售而采取预订制，在线购买渠道日新月异，排长龙购机景象越发稀罕

到索尼次时代掌机NGP要到今年年底才能推出，而任天堂拥有大量“死忠“粉丝，3DS今年可轻松达到400万台的全球销量目标。3DS将于本月在北美市场发售，首发游戏将多达18款，售价为250美元。

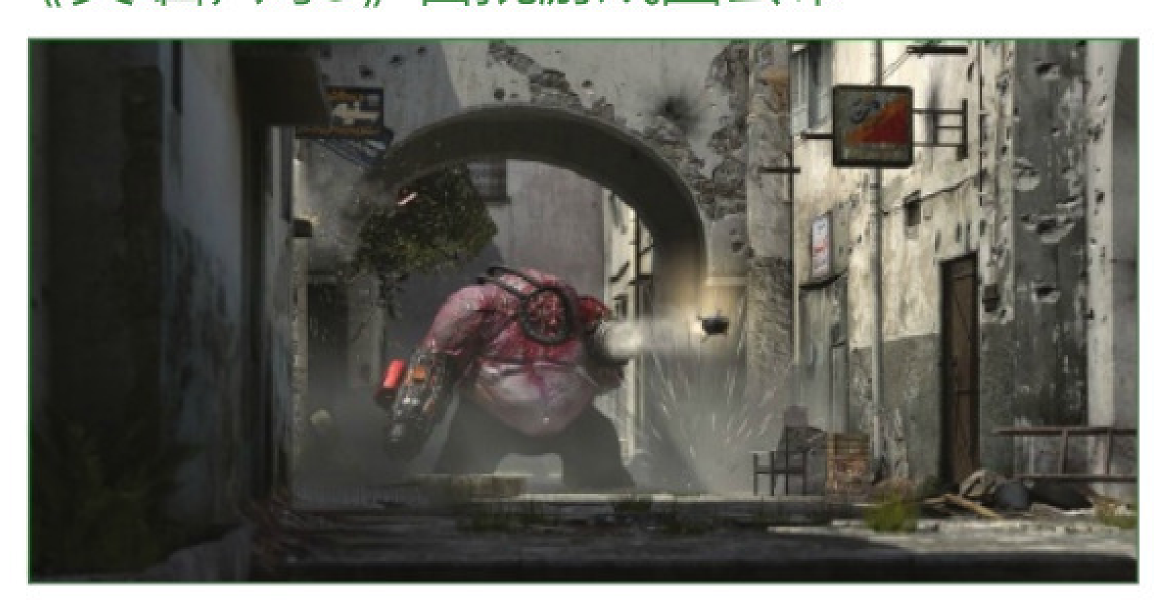
《帝国时代Ⅲ》不是一个符合时代的产物?

《帝国时代》系列的制作小组Ensemble Studios的创始人Bruce Shelley在2月接受采访时承认，《帝国时代Ⅲ》不是一个符合时代的产物，整个设计和制作过程就是一个巨大的错误：“在制作《帝国时代Ⅲ》时我们试图加入很多新点子，现在想来就是错误的根源。我们在制作时试图30%的元素保持传统，30%从其他游戏里借鉴，剩下的去创新。”而“事实证明，我们想太多了，这反而让游戏不堪重负。”此外，他还透露在游戏制作出来后，制作组的成员也信心不足，打算把这部游戏以其他名字发行，而不是灌上《帝国时代Ⅲ》的名号，但这个想法被微软拒绝了。随后的故事大家都很清楚，尽管制作组想尽办法想要挽回游戏的颓势，但最终于事无补。《帝国时代Ⅲ》被认为是一个不成功的续作而被历史湮没，制作组Ensemble Studios也在2009年关闭。



晶合新作

《英雄萨姆3》首批游戏图公布



Devolver Digital的官方Facebook页面上2月底释出了首批《英雄萨姆3》（Serious Sam 3）的游戏画面，清晰程度有限，但就此消息也能令《英雄萨姆》系列的粉丝为之欢欣鼓舞。同时，官方还公布了《英雄萨姆2 HD高清重制版》的用户们及一代黄金版或普通版的玩家都可获得免费的DLC：Fusion。

湖南卫视推出首款网游

自从2010年“三网融合”政策推出之后，处于先行队列的湖南卫视就动作频繁，在2011年初推出了首款MMORPG《快乐无双》。《快乐无双》定位于“轻松休闲，快乐游戏”，采取道具收费模式，主打时下流行的“2D”、“Q版”、“国战”牌，同时加入了湖南卫视的娱乐元素。湖南卫视芒果游戏于2009年3月成立于北京，由北京、长沙、海南三地布局运营、研发和测试团队组成。



晶合快评

监护游戏

■晶合实验室 Cross

从2011年3月1日起，网络游戏行业开始全面实施“家长监护工程”。文化部、中央文明办、教育部、工信部、公安部、卫生部、共青团中央、全国妇联等八部门将增进协作，落实“家长监护工程”的监管责任。此项工程实施后，网络游戏经营单位将按照家长要求对未成年人的账号采取限制措施，家长可通过网游经营公司的专线服务电话咨询和申请监护。根据相关规定，家长们可以限制孩子每天或每周玩游戏的时间长度，限制玩游戏的时间段，或者完全禁止孩子玩网络游戏。网络游戏经营单位接到家长的申请后，必须按照家长要求，对未成年人的账号采取限制措施，并持续跟踪观察，及时反馈该账号的活动，为家长提供必要的协助，制止或限制未成年人的不当游戏行为。该工程是继“网络防沉迷系统”全面推行后，为防止青少年玩家沉迷网游或进行不良游戏活动的又一举措。有许多家长对此表示了欢迎，认为这样可以通过网络游戏经营公司控制孩子每天玩游戏的时间，并且家长也可以给孩子制定出一个详细的学习和游戏时间，这样学习和游戏两不误，也就不用每天为孩子毫无节制地玩游戏而发愁了。

然而实际情况可能远不如想像中的那么简单顺利，“家长监护”实际上能够对预防青少年“网瘾”起到多大作用还有待实践的检验。当前的问题是还有很多家长根本不懂如何监管孩子玩游戏，对孩子所玩游戏及其账号信息一无所知。另一方面，即便家长掌控了孩子的游戏账号，孩子也可以采用多账号游戏的方法予以应对。而“家长监护”也只是互动机制当中的一环，如果在游戏运营商等其他环节上出现“掉链子”的话，那么“家长监护”则很有可能让家长疲于奔命，且有可能制造家长与孩子之间的冲突，上演网络游戏提供商、家长和孩子间的“猫鼠游戏”。一位家长表示“我疑惑的是，这事涉及孩子、家长还有网络游戏经营方，三方斗法，实施起来是很有难度的。”——因此，从这个难度上来看，这的确是一项工程，而这项工程并不是只包给家长们的，它需要更多环节的协作，这里面不仅包括家长的监护，还有学校的引导教育，还有社会环境的影响，还有游戏运营商技术层面上的支持及对未成年玩家的责任到位，再有就是监管部门的监督作用——是否能够有效防止网游逐利之手伸向未成年人。只有在这几个方面职责分明的共同努力协作下，才有可能真正实现“不用每天为孩子毫无节制地玩游戏而发愁”。



说不清楚的Cross.

然而，是否所有网游提供商全都乐意以积极的态度给予配合，仍是一件值得怀疑的事情，同时网瘾少年们的个人情况也是千差万别，“家长监护”的封堵和限制所能起到的作用也会因人而异，所以想办法进行疏导仍是许多家长、教师及相关从业者们不断探索的课题。例如不久前，吉林医药学院心理系大四女生易歆星提出了“以游戏攻游戏瘾”的心理戒治方法，这位也曾经沉迷于网游中的同学在自己撰写的“以特殊方式玩游戏”一文中详细介绍了8种自我戒除网游瘾的方法，具体如下：

第一种叫“独秀法”，就是故意在游戏中整天只做一件事情，不PK，不与他人互动，经过一段时间就会对游戏产生厌倦感。对这个方法本人法略有体会，那是我在《魔兽世界》里刷声望的时候……；第二种叫“一步登天法”，就是用某种方法马上升满级，之后没什么追求了也就不想玩了。这个方法的局限性较大，原因大家都知道；第三种叫“分心法”，就是玩游戏时关闭声音，并播放百科类视频以分散游戏注意力和投入感，这个方法更适合家长与孩子共同进行；第四种叫“重玩法”，就是完全按以前的套路反复从头玩，兴趣自然大减，这个方法有时需要家长的监督；第五种叫“摧毁成就法”，就是花光账号里的钱，扔掉所有装备，把游戏角色变成一个完美的“无产者”，这个方法有时会被家长直接采用；第六种叫“脑中玩法”，就是在想玩的时候进行短时间脑补，想象自己已经玩过了，这个方法搞不好有时会适得其反；第七种叫“只赢不输法”，在游戏里只赢不输，独孤求败后就会感觉无聊，这个方法显然只适合少数人；第八种叫“只输不赢法”，连续的挫败感会让人失去乐趣，此法适合大多数人。

对于上述戒网瘾八法，易歆星表示说“短则3天，长则10天，就能帮沉迷网络游戏的网虫戒除网瘾或降低对游戏的痴迷程度”。不过仍存在的问题是，使用上述8法后最多只能对一款网络游戏降低兴趣，但在如今网游各种页面广告、弹出式广告满天飞，不惜以各种“边缘手段”挤进玩家视野情况下，难免会让一些玩家刚刚戒了这个游戏的瘾，又马上“爱”上另一个新欢。然而且不论易歆星的方法是否真的管用，就她能够对当前的一些网游进行实际的探索和研究并根据一些玩家的实际情况提出自己的办法这一点来说，总比某些教授拒绝接触游戏，只是凭空理论戒网瘾的“高招”来得更加实际一些吧。P

漫画作者：SUNS



游戏业的商战

——浅析国内网游与单机市场之胜败

■天津 陆震

据《大众软件》年初的《2010中国电脑游戏产业报告》显示，2010年度中国大陆正式运营的网络游戏共计395款，全国收费及免费网络游戏的总平均在线人数为741.5万人，全国活跃付费用户总数合计为1493.8万人，年度市场总额达306.14亿元人民币。与之形成鲜明对比的是2010年中国大陆正式出版的PC单机游戏为58款，较上年减少31款；单机游戏产品市场总额仅为7043.65万元，较上年亦大幅减少。与发达国家游戏市场所呈现的家用游戏主机、PC单机、网游三分天下的格局不同，中国游戏产业经历单机武侠RPG所引领的辉煌后，逐渐呈现出网络游戏一家独大的独特格局。

在游戏文化、制作水准、舆论环境各方面，中国网络游戏与单机游戏均远远落后于国际先进水平，这已是不争事实，但前者经历10年坎坷发展，已然成为中国网络经济不可或缺的组成部分——《2010年中国游戏用户消费调查报告》显示，2009年中国网游市场带动电信、IT等相关产业产值近550亿元；反观中国单机游戏，盗版、网络下载、网络游戏等带来的冲击致使近年来国产单机游戏市场份额一路下滑，并在2010年陷入最低谷。而这一差别，显然不能简单推诿于国际惯例与中国国情，必须综合考虑各方面要素。下文将针对游戏的核心价值、宣传推广、市场构建、行业内竞争等诸多决定因素逐一展开讨论，以求将单机、网游竞争残酷的市场局面展现给读者。

一、核心价值

核心价值指一款游戏本身对玩家的吸引力，即是通过游戏的题材、类型、画面、剧情、音乐、操作感、平衡性等要素所体现的文化价值。以几款经典游戏为例：《大航海时代》定位于不断发现新世界的欧洲航海时期，通过广袤的地图、无尽的海洋、迥异的城市风光与民族风情以及世界音乐带给玩家丰富的体验，蕴藏着探索未知的冒险开拓精神；《仙剑奇侠传》系列则充盈着浓郁的中国侠义精神，又交织着绵绵的儿女情长，通过起伏跌宕的剧情，唯美动人的音乐，饱满的人物塑造，展现了一段凄美的爱情故事，透露了对和平生活、纯洁爱情的不懈追求；《暗黑破坏神》系列在弱化游戏剧情同时，将游戏过程体验提升到了一个新的高度，华丽的技能、特色的成长路线，简单畅快的操作辅以庞杂的装备系统，使砍怪捡装备上升为游戏的主要任务，而不再是连接故事、撑起游戏时间的过渡步骤；《网络创世纪》则体现出极高的游戏自由度，没有职业、种族的基础划分，完全由玩



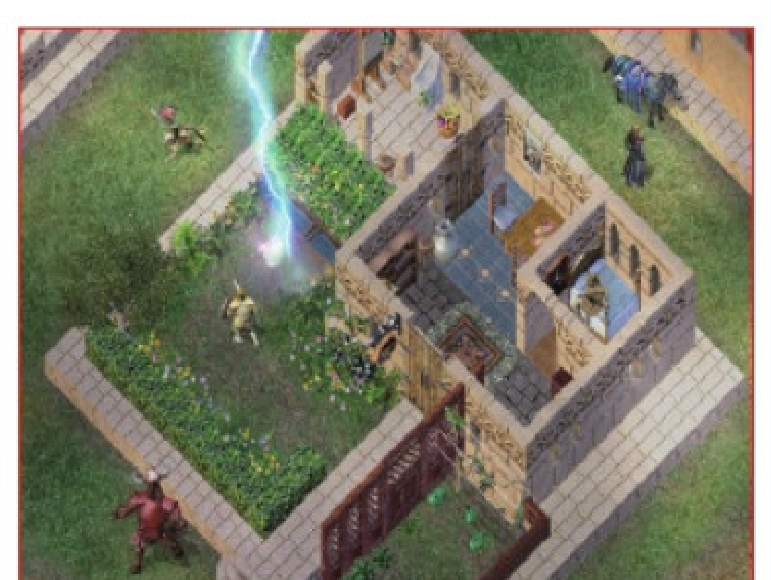
《仙剑奇侠传》开创了国产RPG重度依托剧情的“仙剑模式”

《暗黑破坏神》系列虽然弱化游戏剧情，但很明确地将砍怪捡装备树立为游戏主要任务


民族网游就该融入传统元素，只是，不觉得这个问题有点违和吗？


《大航海时代》系列定位于不断发现新世界的欧洲航海时期，蕴藏着探索未知的冒险开拓精神


玩网游，玩的是社交，婚嫁系统就是不可缺少的网游元素，再进一步的话，会有生子系统、养子系统、教育系统吧…


《网络创世纪》的核心价值在于自由、无拘无束、自成社会

家决定角色的成长方向与路线，并由玩家大量取代NPC来从事制造、加工等工作，从而构建起一个真正意义上由玩家构成的虚拟社会。

无法回避的是，中国单机游戏在画面、音乐、操作感上远落后于国际水准，于是只能格外依托剧情。然而对剧情的过度依赖，无异于将过多的鸡蛋集中放置在一个篮子里，长期陷入以剧情为主、游戏性为辅的“仙剑模式”，一旦某代作品剧情创新失败，或是与前代所营造的世界观冲突，便会遭遇恶评，产品销量大减。

由于一款游戏的核心价值因市场文化需求而异。各文化体系间从审美标准到文化内核都有着巨大差异，亚洲市场上《街头霸王Ⅳ》火爆，《真人快打》系列冷清，风靡欧美的《无尽的任务》未料在中国遇冷，在中国以《剑侠情缘online》为代表的武侠网游依然保有巨大的市场份额，因而一款游戏的核心价值能否实现取决于该投放市场的审美标准和文化需求，国产游戏就不遗余力地在游戏中揉进如武侠题材、历史剧本、诗词歌赋、水墨风格、古装汉服等中国元素，部分网游甚至加入了传统婚庆、传统节日、科举考试等要素（却往往只是个忽视内涵的花架子）。

反观“魔兽世界（并不单指《魔兽世界》）”，通过借鉴《魔戒》的世界架构，再加上《魔戒》电影版的全球热映，使得玩家首次接触到“魔兽”的种族、兵种单位时并不会太陌生。作为电子竞技项目推广的《魔兽争霸Ⅲ》同时也普及了“魔兽”的故事背景，燃烧军团、伊利丹、阿尔萨斯、萨尔等形象从而深入人心。暴雪公司以一系列措施创造了超越世界的文化，使风靡世界的网游《魔兽世界》成功地穿越了文化多元的障碍，刺激新的需求，打造了鲜明、独特、强劲的核心价值，并确保了对细分市场的规划与占领，使玩家从玩好玩的游戏逐渐过渡到只玩自己喜欢的游戏.《穿越火线》近年来在国内网游市场异军突起，博得众多青睐，而传统武侠游戏光环逐渐暗淡，便是这种策略的另一例证。国外游戏制作由于起步早，技术基础强硬，研发资金雄厚，市场也较为成熟，在行业占得了先机。在各方面都存在不同程度落后的中国游戏业，抛开剧情为主的本土文化优势，与国外作品较量核心价值几乎没有胜算，因而困于武侠RPG孤岛，实属无奈。可以预测的是：网游玩家反复多变的文化需求意味着那些以创意为本而非单单依赖剧情的小公司还有机会，但国产游戏要重新占据单机市场，则任重而道远。

二、宣传推广

宣传推广指的是一款确定市场方向与目标群体后的游戏对市场广度进行的拓展。游戏圈内对近年来尤其是网络游戏的营销手段争议不断，从《大众软件》近期刊登的代表性文章诸如总第350期的《国内网游推广考》，总第356期的《柳暗花明——谈国产单机游戏的网络化运营》以及总第357期的《挂羊头卖……游戏——游戏的真人广告趣谈》可以看出，从虚拟人设到明星到新闻人物的代言人、从网媒到平媒到电视广告、电视剧植入的宣传平台，宣传推广受到了厂商的空前重



从宣传广告上完全无法了解这款网游的实质内容



“网吧还原精灵”长期成为网吧单机玩家心头之痛



“乒乓”的宣传侧重点显然不在球上



某些网页游戏的宣传何其低俗焉



网吧是网游的重要宣传阵地，网游是网吧的主要游玩项目

视。如《辐射3》聘请《星球大战》的主角廉姆·尼森为其角色配音，在为游戏造势的同时，通过演员为大众所熟悉的声音增加游戏的代入感，同时演员对于剧本更深的理解与更强的表现力无疑将大幅提升游戏的核心价值。

如果把核心价值主导的游戏体验比作产品，宣传推广则是产品包装。消费者透过包装可以迅速了解产品的大致特点，如在《国内网游推广考》中提到的“游戏特色差别营销”，这对于广大玩家无疑是件好事，但包装最大的目的还是哪怕以最恶俗的手段最快地吸引消费者，于是我们看到了“美女营销”、“测试营销”、“在线人数”、“公会入驻”等浮夸的卖点。

值得注意的是，在我国游戏角逐的主战场是网吧，尽管网吧玩家的经济收入各异，得到的娱乐享受却无二，在家用PC完全普及之前，最廉价的娱乐场所就是网吧。然而追求低成本运营的网吧很少会购买正版，即使购买，也是全网吧安装同一套，单机游戏再精彩，游戏厂商也很难从网吧那儿赚取利润，能赚个吆喝就不错了，而网吧中安装的“还原精灵”使玩家无法保存单机游戏的存档，受到影响较小的只有那些耗时较少、几乎不需要玩家储存数据的竞技类游戏。另一方面，网络游戏利用大幅海报、主题活动等宣传攻势迅速抢占网吧游戏市场，网吧机能强网速快，而网络游戏不同于以上单机游戏的特点，总能俘获一大批忠实玩家，网吧与网游堪称共赢之典范。

宣传推广固然能扩展市场，但核心价值决定了产品的市场容量，于是，经历了2007～2009年“疯狂”的宣传推广后，产业与市场开始呈现疲软趋势：2010年度中国网络游戏开发企业（含团队）从2009年顶峰时的203家缩减为157家，网络游戏运营商从175家缩减为143家，中国大陆游戏行业的直接从业人数为10 000～130 000人；在这些从业者中，增加的人员主要以游戏直接开发人员为主，游戏运营企业中的管理人员、市场推广人员、技术开发和维护人员、游戏测试及客户服务人员等从业数量没有增加，而在游戏开发方面，尤以程序员和中层项目管理者最为稀缺（《2010中国电脑游戏产业报告》“企业及从业群体分析”）。市场宣传走到尽头，才回过头来审视反省自己产品的核心价值，恐怕这不是什么好的商业逻辑。

三、市场构建

树立核心价值，做好宣传推广，下一步自然是坐等营利。不论是艺术或是商品的属性，游戏厂商实质上出售的是一项服务。服务必须植根于一个长久、稳定并能不断带来收益的市场，下面不妨从笔者绘制的示意图来分析。

以图（1）为例，K表示核心价值，H表示宣传力度，W表示用户的广度，三角形的面积即1/2H·W表示市场容量。对于一款游戏，玩家的层次是依据其投入的时间精力以及对该游戏的“忠诚度”来划分的，A、B、C表示不同层次的用户，A为核心用户，B为高端用户，C则为普通用户，且A、B、C三层用户间存在流动，图中颜色由深至浅对应用户的金钱投入由多至少。A层用户最接近核心价值，即是说舍得花钱花时间的A层能享受到更好的服务，得以体验该项服务真正的内核，B、C层用户的体验递减。

图中亦可以看出，核心价值越大，同样力度下的宣传推广所取得的成效越高。图（1）也可以表示一般的服务市场，每个层段的定价取决于具体行业的运营策略，以电信业为例：3G用户每月支付高额月租便能畅游无线网络，但消费群体占国民比重较少，更多是如笔者一样的“动感地带”、“神州行”用户，低月租的代价便是是流量有限，有时还信号不佳。同样，IMAX版与普通银幕版的《阿凡达》观众的观影体验震撼也是有区别的。

图（2）表示早期单机市场的收费方式，无论是通关十余遍、做完所有支线任务的铁杆粉丝，还是草草过关便将游戏打入冷宫的“路人级”玩家，都必须无差别地支付一套正版的价格， 虽然精力付出不同，但得到的服务并不对等，由此便会出现这样的局面：定价过低，则制作方和发行方折本，定价过高，则鲜有玩家问津，这对单机游戏的普及和市场的稳定都是不利的。

图（3）表示以《魔兽世界》为代表的计时消费点卡类网络游戏，依仗其过硬的核心价值及得力的市场推广，《魔兽世界》里基本遵循着高程度投入对应高服务水准，暴雪一向都比较照顾顶级公会，充分倾听他们的想法与要求。

H K A B C W (1) H A B C W (2) H A B C W (3) H A B C F W (4) H A B C W (5) H A B C W (6)

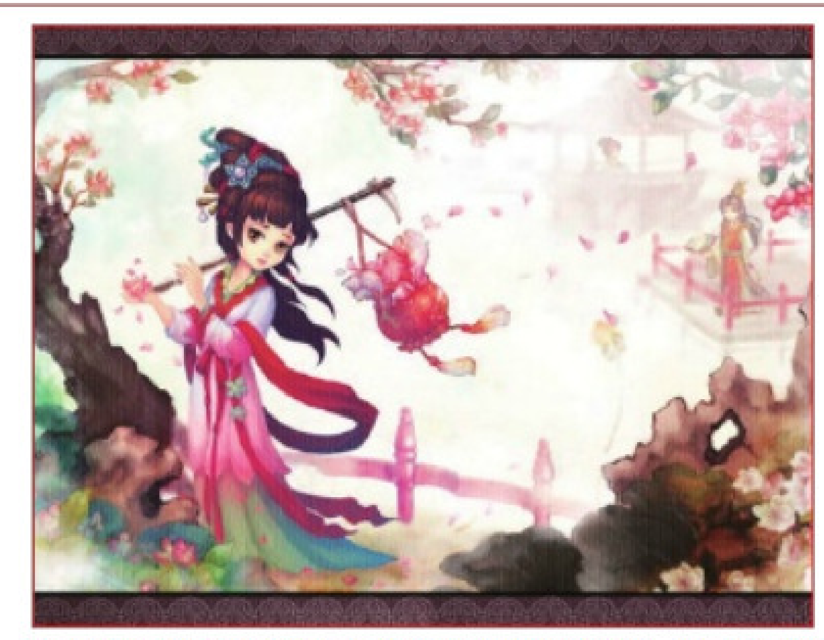
图（4）所示为以《征途》为代表的“免费”网络游戏，由于核心价值较小导致市场容量有限，为进一步提高在线人数，运营商不遗余力地推广所谓“免费”，使该类网游多出极不稳定的一层——“蝗虫玩家群”。游戏运营商通过售卖道具在A层谋得暴利，而为留下这批提供利润的“核心玩家”，制作方必须提出更吸引人的玩法——隐性提倡PK或设计超强武器，哪怕是牺牲低层玩家的利益如平衡性，也要迎合服务“高端玩家”的霸者之心，所以反过来说，“蝗虫玩家群”未必天生就是蝗虫，而是这种特意营造的等级差别驱蝗入邻。这种市场架构从其诞生起便注定好景不长，但在退场之前还是能获取不少利润。

图（5）是单机厂商针对用户分层所做出的市场调整，以最近的《轩辕剑外传——云之遥》为例，该款游戏同时推出了3个版本组合，分别是针对普通



作为电子竞技项目的CS的衰败，与将CS修枝剪叶就能做一款网游的《穿越火线》的崛起，两者间有因果关系吗？


以《征途》为代表的“免费”网络游戏，核心价值较小导致市场容量有限，卖力的营销和深谙人心的玩法设计撑起了这片在线人数


金山2DQ版玄幻回合制MMORPG《大话红楼》据称是穿越题材，玩家回到红楼年代帮助各著名人物完成任务，与妖魔、贼寇等邪恶势力作斗争，这显然也只是大众化的网游披了红楼的皮

游戏者的50元“数字下载版”，针对国产RPG玩家的79元“标准版”以及针对系列骨灰级玩家的169元“豪华版”。但厂商在附加内容上是否做到了与这多出来的价格相称呢，各人有各人的看法。笔者认为国产单机制作方须在豪华版的内容上多多创新（如此前《古剑奇谭》推出的配音服务），而非长期停留在赠送人物手办、游戏海报、游戏道具仿制品等游戏周边的层次。

图（6）的代表即是中国IT产业的巨无霸——腾讯，以低收费揽括巨大用户群，当然游戏用户的基础是海量的QQ用户，但也不能忽视其独到的眼光，例如火爆的《穿越火线》以及热门的《地下城与勇士》，前者敏锐地洞察到了CS衰败后留下巨大的FPS空间，后者的西方魔幻背景加怀旧的横版过关模式，也取得了不可小觑的成绩。

四、行业内竞争

游戏行业内的竞争出现在4个方位。其一是对处于游戏真空区玩家的竞争，他们并没有真正专注于一款游戏，或是因为宣传推广不到位，或是因为市场缺乏符合其文化需求的产品。由此开始的竞争往往以拉拢为主，如利用频繁跳出的弹出式广告、Chinajoy上华丽丽盖过游戏展的美女展等手段吸引玩家注意力进而引发好感或好奇感，而伴随着时间推移，市场上出现了真正适合自己的游戏，这部分玩家通常会选择离开。

其二是对时机的竞争，由于内核与品质不分高下，先到先得利。于是我们看到更加变本加厉的方式来吸引眼球，以低俗宣传、低劣品质且内容雷同的网页游戏为代表，但题材的撞车会导致恶意无序的竞争，甚至出现劣币逐良币的恶果。

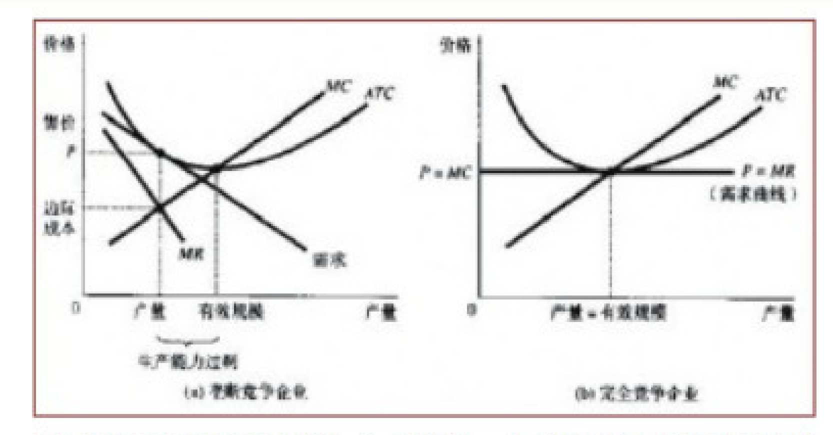
其三是国内外产业同行的竞争。在单机方面，国外经典作品通过正版引进、在线购买或盗版拷贝等各种渠道流入大陆，有幸玩到的玩家很容易意识到国产单机游戏与国外大作的差距。无论是否盈利，国外作品挤占了国产单机游戏大量的生存空间，直接导致的口碑过差与开发资金无法回收的恶性循环。国产网游面对外国网游的压力则相对较小，一来针对由于文化差异，外国网游在中国天然存在水土不服，二来国外网游进入中国要经过层层审批并且免不了内容修改，而本土网游在开发期间就会及时地针对文化政策作出调整。《魔兽世界》到中国还得变成“盒子世界”，《巫妖王之怒》再震撼人心，在中国大陆还是“忘了开”，等终于开了，却错失时机，处于真空的玩家也被争夺干净。

其四是单机游戏与前代之间的内部竞争，不同于会腐败的食物、会报废的汽车、会磨破的衣服，单机游戏哪怕卖出去一百年，它依旧在那里，但未必就能让制作厂商得到持续回报。经常有人问笔者，哪部“仙剑”好玩，笔者的回答是1、3代都不错，去网上下载就行，4代好是好就是还没破解必须购买。游戏没有快速更新的潮流，没有保质期，没有使用损耗，历代经典作品也会挤占一部分国产单机本来就已狭小的生存空间。笔者邪恶地猜想：近期推出的单机大作都采用了有

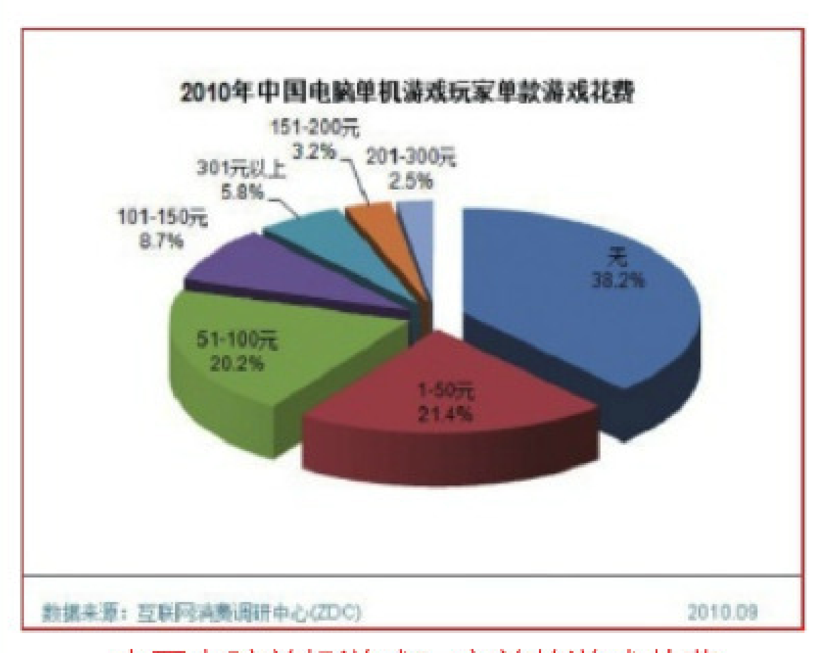
使用次数限制的线上激活码，在防治盗版的同时，是不是也在为这些作品安置“自爆程序”，为以后的作品让路？

2011年2月17日，我国首部“互联网垄断调查研究报告”出炉，报告指出在经历了三次发展热潮后，中国互联网已从自由竞争发展到垄断竞争阶段，在某些市场上甚至产生了寡头垄断的局面。作为IT产业重要组成部分的游戏产业，现在也逐步显现垄断竞争的局面。

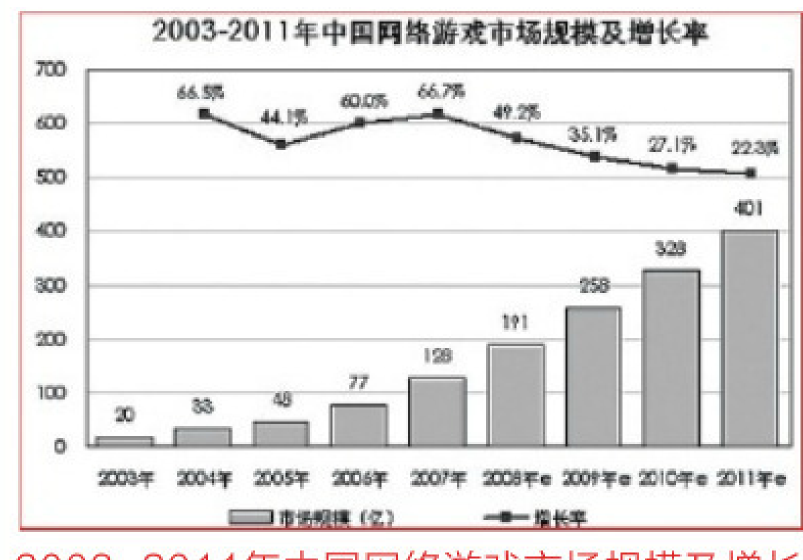
不可否认的是垄断竞争确是产业发展成熟的标志，广泛存在于烟草、饮料、食品等各个大众产业。垄断竞争的优势在于生产资源的高效分配，优秀的制作团队、杰出的管理人员、专业的运营机构都可以服务于同一件产品，使得产品无论是核心价值还是推广营销都拥有较高水准，同时，规模化的生产最大程度上减低了生产成本，提高了整体效率。另一方面，较强企业对于市场的挤占留给后起之秀的机会亦越来越小，不明朗的市场前景使得很多优秀的创意被扼杀在萌芽阶段，整个市场自发的创新动力减低，更多见的是迫于行业内竞争压力的被动创新，于行业的迅速发展无疑是不利的。此外，相关知识产权、创意保护的法律发展速度远不及新兴产业的革新速度，也使得后辈企业在竞争中过于脆弱。



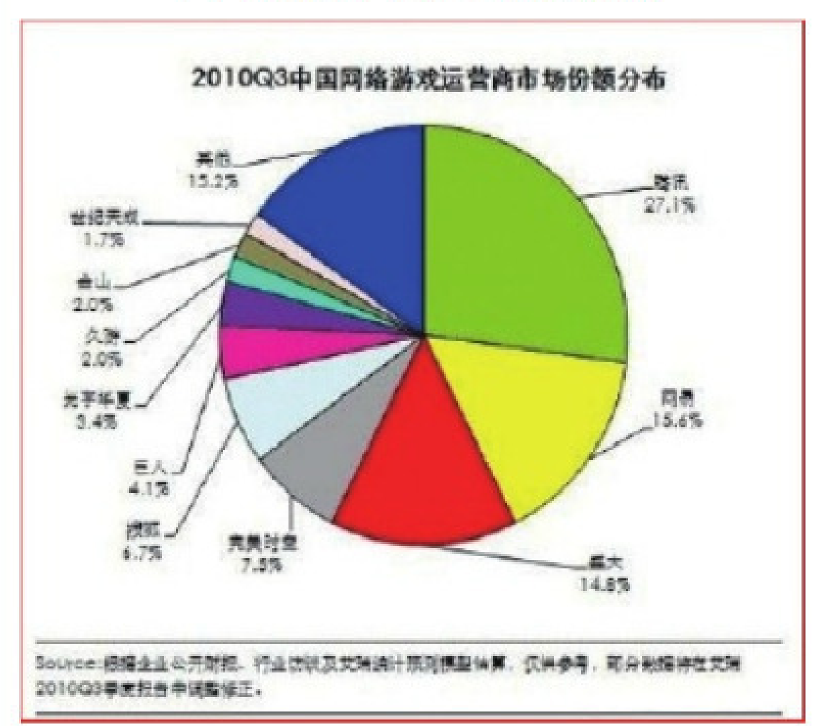
诚然垄断的字眼让人不适，但垄断竞争的优势在于生产资源的高效分配，完全竞争则是一个比较理想难以实现的市场格局



中国电脑单机游戏玩家单款游戏花费



2003~2011年中国网络游戏市场规模及增长率，规模在扩大，增长在放缓



2010年第三季度网络游戏运营商市场份额分布图，可能有助于理解“垄断竞争”

但即使是在垄断竞争乃至寡头垄断市场，其他涉足者也并非没有机会，在市场的最高端与最低端，仍然留有大片的空白。举一个着眼高端的例子，以传奇人物乔布斯为例，早在1998年，乔布斯便通过iMac尝试不同于传统兼容机的市场方向，其后的iPod、Flat-panel iMac无一不是直接瞄准高端市场，透过充满艺术气息的设计理念，苹果给它的使用者明显高于一般电子设备的娱乐体验，使用户觉得拥有苹果设备不单是拥有一个工业产品，更是在享受一种服务。虽然高端市场狭小，但高附加值使苹果在这一时期营利颇丰，同时，立足高端，也使苹果避开了各个领域的行业内竞争，较小的营销投入将更多的财力节约到了核心价值的拓展，其竞争力得到了飞速提高。于是，在2008年，当苹果携iPhone 3G高调出现，并开始其市场推广时，原本陷于水深火热竞争中的诺基亚、索爱、三星转瞬间失去了各自大部市场，沦为中低端备选品。（值得注意的是，在iPhone 3G取得成功时，各厂商纷纷推出了大屏智能机，就连一直坚持全键盘高端商务手机的黑莓也加入了全触屏的9500与9530。）

再举一个着眼低端的例子。以著名的美国西南航空公司为例，在美国西南航空进军航空客运时，所面对的是一个寡头垄断市场，既然不能与现有航空企业相抗衡，美国西南航空便将自己的市场定位在了低端，通过点对点的运营方式，无所不在的成本控制，用低廉的票价吸引了大量乘客，以“薄利多销”的方式取得了可观收益，同时避免了与其他航空业巨头的直接竞争，2010年9月西南航空以14亿美元收购穿越航空公司（AirTran Airways），成为美国国内最大的航空公司，成功跻身掌控市场价格的航空业寡头之一，算是修成正果。与之相似走低端路线的还有韩国与中国的汽车工业，这也是技术落后于人的无奈之举，着眼广阔的低端市场，逐渐积累资本，赢取口碑，也是比亚迪、吉利等不甘作外国汽车组装车间的有志企业所必须经历的漫长而艰辛的道路。

回过头来看看游戏产业，既有坚持高端路线的国外单机大作，如《狩魔猎人》系列、《魔法门之英雄无敌》系列，也有走平民路线的《愤怒的小鸟》《植物大战僵尸》，都是游戏厂商在市场的两极探索自己的生存空间。多样化的市场需求与深远的发展空间，使游戏产业长久地存在垄断竞争却始终没有发展为寡头垄断，这种局面对保障我们能够玩到各式各样的游戏、坚守自己热衷的系列、控制游戏的消费水平以及整个游戏产业持续健康地发展，意义重大。

娱乐与游戏是人的本性，随着国民经济收入的稳步攀升，文化发展更多元



《巫妖王之怒》台服的登录界面，在国服的登陆界面上是看不到这条冰霜巨龙的



《古剑奇谭》的正版玩家可以免费下载配音版，这就是单机游戏服务性的体现

化，中国的游戏市场将是一个用户群庞大、需求多元的市场，如此丰富、庞大的本土市场为中国游戏业的发展提供了近乎无限的空间，同时，让更多国民能找到合适自己的好游戏以丰富生活，也是国民精神生活得到提升的重要标志，振兴中国游戏的壮志雄心必将永远传承。



这是《轩辕剑外传——云之遥》的豪华版全部内容，附送礼品以印刷品为主



然后，这是《使命召唤：现代战争2》的豪华版全部内容

打个比方，说个现象

■湖南 Dawn



现在不少网游厂商在宣传格调上越来越放松自己，越来越像开小饭店的卖弄手段

我们那儿山高水远，土地肥沃，建城历史悠久，大片土地有待开发，Google Earth直到去年底才把我们那儿的卫星地图更新到30多米的分辨率——我们那是座被被边缘化的三线城市，也不知道这是因还是果。在经济硬实力上我们的确还有上升的巨大空间，但在精神消费品的传播效率上算是首屈一指，比如在某期电玩节目上看到一款游戏的前瞻，下午就能在城市主街的一家“电脑维修软件零售店”买定入手，这还是10年前。10年之后，城市仍旧古朴如昔，这些软件零售店却与楼上的电脑城一同凋敝，店头摆的是游戏和软件的货，来的却多是买刻录盘或网游客户端的客，老板们的主营也转为了点卡销售。

“扫黄打非”卓有成效，盗版价格不降反升，网络资源获取便利，下载行为又是版权法的空缺盲点，反盗版程序的验证机制总会造成大片误伤，网吧作为单机游戏的主要阵地也被网游攻陷，单机游戏的衰落是必然趋势。单机游戏如同饭店打包带回家的一道菜，玩单机就好比独享美味，这道菜可能可口清爽，简单韵味，或者汁多味美，用料充足，内有乾坤，它的价值实现于交易完成的瞬间，用户反馈产生于享抹嘴的时刻——“真是余味无穷啊……”或者“什么‘坑爹’的玩意！”。网络游戏好比饭店，玩网游就好比赴宴，各色菜肴就是网游的要素和系统。因为可能的附加交易，它的价值实现于众人用餐的过程，而这个过程明显要长久得多。不管这菜是东方格调还是欧美范式，不管这是集体自助，还是小菜免费大菜另计，无论饭店大厨的手艺是高是低，宴会的精彩最终取决于宾客们的活跃也就是氛围，饭店仅仅提供场地。吸引赴宴者的是他们彼此之间的有趣互动，而不一定是下饭的菜。如何比拟PK行为呢？因为争一盘菜而打起来吧。

菜品可以庸常但一定要用心，要招呼客人来吃饭就不能太敷衍，但是许多国内网游厂商把市场推广提到至高无上的地位，他们更像一个营销公司而不是网游企业，这就好比饭店老板想着法子吆喝——标榜“全场不限时免费品尝”、声称“美女侍者全场陪同”、传言“我们店女性客人居多”、宣布“我们的菜采用进口原料精心烹制，特色鲜明独具一格，获得多项国际大奖”等等。实则不然，虽说准入免费，但实际上仍分尊卑，付费可坐上席，免费只是平座；虽有美女侍者，但实际上这些美丽模特只出现在开张剪彩的典礼上；虽然也有女性玩家，但实际上里头坐着的都是会为争一道菜打起来的大叔糙汉或者如你我一般的宅男，更恶心的是不少老板默许甚至提倡这种抢食行为，偷偷给高端食客塞上一块板砖；虽然有时确是国外进口原料，但其实是洋人的边角料，或者有原料没配方，用秘制鹅肝酱浇陈年腌咸菜，能有什么味？

这个行业处于垄断竞争的局面，既有餐饮集团，也有几个哥们合伙开办的小餐馆，有与外资合办，也有独家经营，它们都有自己的忠实食客，例如总有几家泡菜主题店能够靠着一批在其中结识交好的老牌食客撑过数年仍在经营。待到拉客不择手段，店内藏污纳垢，用餐环境有违和谐，此时高层部门就该介入调查，或者发布新规加强管理了。开张的要查，不过抓的是风纪而不是质量，质量交给市场来应验。即将开张的要审，尤其在对来华企业的审查工作上，多个部门是争着管，忘了开，新店开门纳客的日子一拖再拖，饭店急得哪怕贴钱搞内部试吃，也要想办法维持人气，不在资格内的食客则失望地买来台湾省的月饼聊作充饥之用。待到正式开张，大家却发现店内很多名菜都在有关部门的指导下做出了符合国情的修正，尤其体现在对盒子的大力推广上。

不过，牛排烤得不见血，也不能和绿色蔬菜挂上钩，两码事。差不多的道理，网游有出血效果，尸体会化作骷髅，这也并非意味着该作就提倡暴力，关键的是看精神内核，也就是所谓的核心价值。一个好的网游厂商，以一个好故事体现一个好的价值观，赚钱营利只是副产品；一个差的网游厂商，以代入一个挑弄人性的系统机制圈一笔钱，这钱来得短、平、快，更有甚者从策划到上线不过三五个月，就是对行业有点不负责。根据《大众软件》每年的产业调查，仅2010年一年确定停止运营或不再更新的网游就有86款之多，其中也不乏上线时宣传得轰轰烈烈的民族网游或海外大作。当然，春花秋败，生命周期到了而已，但其中国产网游的死亡占比明显要高出一截，这种不太意外的结果是不是会有些启示？国产网游多绝不是唯一缘由。P

重返“猪猡纪”！



侏罗纪公园
Jurassic Park

■内蒙古 莽月飘零

在1993年斯皮尔伯格的电影《侏罗纪公园》（以下简称JP）为我们展示了一幅奇妙的景象，从侏罗纪时代保存完整的吸过恐龙血的蚊子琥珀中提取恐龙DNA来复活这些远古巨兽，并建立公园。如今JP电影第四集的拍摄进度不为人所知，之前有消息表示可能将停拍，如果是真的，想必会有不少忠实影迷会感到伤心了。不过，在电影近况扑朔迷离的情况下，同名游戏已经由Telltale Games打造接近完成。接下来让我们一同来看看JP游戏版，或许可以从中逆推出一些电影内容。

首部之后的故事

1993年的首部JP中，幸存的人们逃离了建立在Isla Nublar岛上的恐龙公园，而岛上失控的恐龙依然失控，小岛依然处于混乱状态，而最新作将讲述人们逃离后小岛上所发生的故事。谁将会是JP新作的主角？我们可以回忆一下，谁没有逃离Isla Nublar岛并幸存下来，或许就有些眉目了——是的，小岛的原住居民，哈蒙德雇佣来负责小岛安全的全副武装的雇佣兵们。当然，若你在看电影时眼球没有完全被工业光魔制作的恐龙特效所吸引的话，那么你一定记得公园内的首席医生Gerry Harding，Telltale Games发布的人设图中我们看到了他的身影。不管他是不是主角，一定是一个非常重要的角色。同时，还会有一些走私者在游戏中登场。

制作：Telltale Games
发行：Telltale Games
类型：动作冒险
发售日期：2011年第一季度
推荐度：★★★

与电影互补

游戏的故事线与电影不同，将会从另一个角度来诠释电影中的故事，与电影剧情形成互补，并且不会成为一款单纯的射杀恐龙的游戏。制作组从PS3游戏《暴雨》中得到灵感，游戏中将会有类似《暴雨》中的那种QTE来衔接剧情，玩家的不同选择也会改变故事的走向。这个点子听起来不错，《暴雨》的成功有目共睹，但在QTE的滥用上，游戏版《越狱》的前车之鉴也着实让我们感到担忧。

游戏将共有5章，我们熟悉的三角龙、霸王龙、雷龙等经典恐龙会一一登场。但比较遗憾的是电影中迅猛龙体型过大，非常不符合考古事实的问题依然存在，在游戏中的迅猛龙依然比人高，而事实是迅猛龙还没有一个成年人的腰部高。但我们不必纠结于此，高大的迅猛龙会给我们带来更多的视觉冲击和生存危机感。游戏将于2011年春率先登陆PC平台，随后将登陆各大主机。



幽暗的夜里并不平静

北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（五）

——灵丹仙典助剑势

■北京 软星研发团队

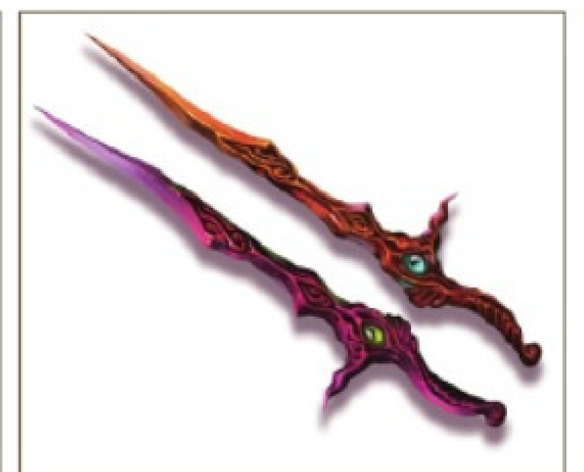
上一期和大家主要谈了“仙剑五”战斗方面的话题，不过除了法术、绝技外，在战斗中还有一样东西是不可或缺的，那就是各种“仙丹”“神药”了。仙剑历代中都有让人印象深刻的道具，五灵珠自不必说了，还有诸如元祖星空、引路蜂、隐蛊等等，相信都曾在游戏中给玩家带来了不小的帮助。

这次“仙剑五”的道具自然也是经过精心设计的，除了继承“仙剑”系列中的部分经典道具外，更制作了大量全新的物品：回复精、气、神类的，解除各种状态的，能够对敌人造成伤害的，以及可以用来施展强力法术的等等。一些功能强大的道具，往往可以在战斗的关键时刻帮助玩家转危为安，只不过这种道具都不是随便能够获得的。

在“仙剑五”中获得道具的途径有很多，除了从各种商人处购买外，如果玩家能够耐心地同城镇中的路人们对话，则有可能触发支线情节，完成支线剧情后则有可能得到物品奖励，其中更有可能获得不错的武器。另外一个获得道具的途径就是RPG游戏中几乎都少不了的宝箱了，在“仙剑五”的世界中宝箱可能出现在各个迷宫、城镇、房屋内，喜欢探索的可以好好搜索游戏中的每个角落了。

另外在野外的宝箱中，除了能够获得各种道具，还可以获得特殊类道具“迷宫地图”，玩家得到此类道具后就可以在对应的迷宫中开启地图，在地图中清楚地标注有迷宫出入口及恢复点的位置，这样即便是对迷宫路线不太有自信的玩家也绝对不会迷路了。另外在这里要提醒大家一下，宝箱中有时也会寄宿着某种奇怪的生物，所以开箱子时可要留神别被它咬上一口哦。

通过截图大家可能已经猜到了——没错，这次“仙剑五”是带有炼化合成系统的，当玩家取得相应的配方和所需材料后就可以通过图中的系统进行道具合成了。玩家在游戏开始初期可以使用的是二合一系统，而随着故事的发展，之后可以开启能够炼化更好物品的三合一的系统。除此之外，在合成的过程

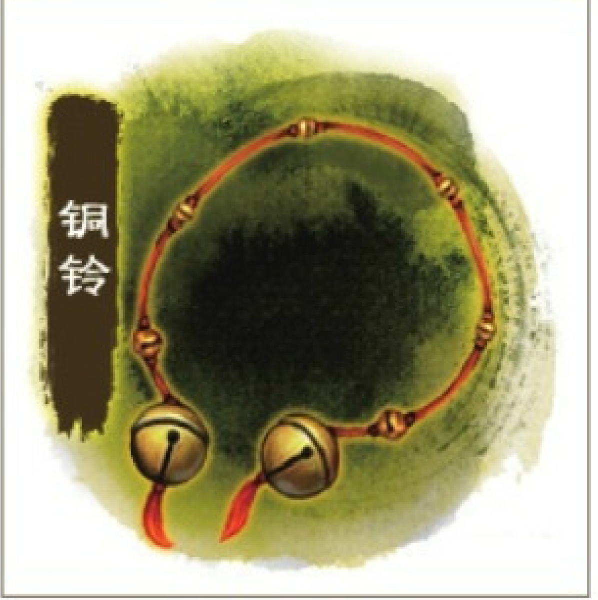




游戏中的武器，猜猜都是属于哪位主角的？

制作：北京软星
发行：未定
类型：角色扮演
发售日期：未定
期待度：★★★★☆









游戏中的道具和装备

中，还会发生“突发事件”，如果能够漂亮地解决“突发事件”则合成结果也会发生变化，更有可能获得一些不易取得的稀有道具。

通过战斗获得道具自然也是道具的一大来源，不过在“仙剑五”中，除了打倒敌人获得外，还可以通过两个特殊指令“偷窃”“封印”来获得。“偷窃”指令可以从敌人身上直接获取道具，而“封印”指令可在敌人被成功封印后将其化为另一类特殊道具“符”。这里顺便提一句，除了剧情Boss外，“仙剑五”中还有一些隐藏Boss，喜欢挑战的玩家可以通过一些特殊的“路人”得知它们的下落。

言归正传，我们接着说“符”。符在“仙剑五”中是十分重要的一类道具，并分为“斗、护、灵、咒”四种，不同种类的符具有不同的功能用途。其中“咒符”可以用来学习新的法术，当玩家习得一个法术后，如果自身修为不够是不能立刻使用的，而只要通过使用各系法术就可以不断提升该系的修为，想要使某系法术的修为达到巅峰并不难，不过如果玩家想要达到全系法术修为最高的话，还是需要下一番工夫的。

“斗符”和“护符”则分别用来强化武器和服饰，不过想要无限强化还是不行的，不同的装备能够强化程度是不同的，强化组合可以由玩家根据自己的喜好自由搭配，越是高等级的武器能够进行强化的种类也越多，而相对的所能尝试的强化组合也更丰富。所以在“仙剑五”中最强的装备并不是游戏给玩家的，而是玩家根据战斗需要自己“做”出来的。

“灵符”是会战斗中出现的符，使用则能够强化、吸收对应属性的攻击。因为灵符的效果存在一定的时效性，因此灵符的使用需要好好掌握时机。玩家在战斗中可以先摸清敌人的攻击属性和攻击手段，之后再决定何时使用“灵符”。如果能够有策略的把握灵符的使用时机和自己的攻击方式，则有可能给予敌人巨大的伤害。总之，合理搭配使用各种“符”将使得一些困难的战斗变得轻松不少，更可能完成一些难度颇高的硬仗。符在游戏中的数量很多，而一些稀有的符虽然好用但自然也无法轻易获得，能否将游戏中的所有符全部纳入囊中，就要看玩家们的收集功力了。

这一期专题又接近尾声了，下一期要和大家谈谈“仙剑五”动画、音乐制作方面的内容，更会放出一些内部制作图片，及一些与台北音乐工作室的曾志豪、大毛兽沟通工作中发生的趣事，那么各位仙迷我们下期见！P

仙迷往来：

1. 本期上市时，“仙剑五”的宣传CG2大家应该都已经看过了吧，有什么感想想法的话，请通过“仙剑五”官方论坛让我们知道（http://bbs.pal-club.com.cn）。

2. 过年回来后，部分项目组的成员们对“红包”一词有了新的认识。经历了人生从过年拿红包到过年发红包的转变，感慨自己又老了一岁啊……

3. 目前繁体版“仙剑五”也已经进入测试阶段，用语习惯差异等问题的调整由台北的工作人员负责。

4. 热心玩家陈玺宇你好，来信已收到，感谢你对“仙剑”的喜爱与支持，高三的生活应该还是比较辛苦吧，在这里祝你学业有成，不要因为游戏耽误了功课啊！



道具合成系统的界面



武器贴符系统界面，背后的场景有点眼熟……

黑曜石让“地牢围攻”告别“Diablo too”

地牢围攻Ⅲ Dungeon Siege Ⅲ

■江苏 老黑

2002年的《地牢围攻》在玩法上并没有突破“大菠萝”克隆游戏的桎梏，然而它却成为了3D动作角色扮演游戏的一面旗帜。将会在年内发售的《地牢围攻Ⅲ》（以下简称DS3）已经与Gas Powered Games以及Chris Taylor没有任何的关系，负责本作开发的黑曜石（Obsidian）将会如何来演绎这个陌生的品牌呢？



HUD界面同传统A-RPG有较大的不同

苦大仇深的主角

“凝视着祖屋——Montbarron宅邸在熊熊大火中化为灰烬，我的眼睛变红了。失去了这里伴着我长大的一草一木固然让人黯然神伤，但我真正担心的是王国的未来。唯一能够阻止邪恶力量的军团已经被摧毁了，Ehb人民的未来只有无边的黑暗和绝望吗？不！决不能这样！我要重建军团！废墟中还有微弱的呻吟声传出，让我就从身边开始拯救王国吧。”

上述旁白出自本作的人类主角Lucas Mont Barron之口，他所指的“被摧毁的军团”，是指在Ehb王国内战中消耗殆尽的第10军团。邪恶的军阀Valdis已经控制了Ehb的大部分领土，包括国王在内的Ehb人被Valdis所召唤的妖魔鬼怪大肆杀害。父母皆死于这场战争中的孤儿Lucas现在已经长大成人，他将继承身为军团长的父亲的遗志，找到阵亡老兵们的后裔以重建这支昔日的精英力量，实现正义力量的大逆转。



遭遇“加勒比海盗”式的敌人

Lucas的职业是一名“守护者”（Guardian，肉盾型角色），加上之前公布的火焰执政官（Fire Archon），就是DS2目前已知的两种职业。在这次公布的包含有游戏早期流程的Demo

制作：Obsidian
发行：Square Enix
类型：角色扮演
发售日期：2011年
期待度：★★★★




姿势与所能使用的招式类型是联系在一起的


魔法系角色也可以在近战中让杂兵们人仰马翻

中，他首先要穿越Rukkenvahl（乌鸦山谷），这里盘踞着Valdis的鹰犬——Lescanzi雇佣军，这种敌人有些类似18世纪的加勒比海盗，穿着破烂的斗篷，以火枪作为主武器。

对ARPG的重新定义

擅长角色扮演游戏制作的Obsidian，其实并不希望本作依然沿袭“杀人越货+疯狂嗑药”的老模式，他们将为本作注入奇幻史诗气场，角色的个性和世界观的深度也将会在这款ARPG游戏中得到重视。换句话说，这次Obsidian的目标就是让“A”作为RPG的定语，而不是DS3的全部。本作的创作总监George Ziets曾经担任过自《异域镇魂曲》之后PC平台上最伟大的RPG——《无冬之夜2》的编剧，而在接手DS3之后，他却发现自己面临了一次全新的挑战。

“DS系列的世界观远远要比已经发行的两款游戏所呈现的要庞大，但是由于Gas Power对这款游戏的市场定位有限，导致它没有留下太多的原始设定集。”Ziets说道：“在得到Chris Taylor的授权之后，我对仅有的设定进行了大量的扩展，亲自撰写了多达100页的背景资料，将Ehb国王从诞生一直到今天的历史进行了详尽的补完。每一名设计师都得到了我所撰写的新设定集，这也是供他们在各自的创作领域参考的指南书。”

“然而严峻的挑战依然存在——Obsidian之前从未涉及过ARPG游戏的独立开发，制作一款充满快节奏战斗的角色扮演游戏，我们必须平衡好叙事同操作之间的关系。尽管越来越多的玩家意识到人物和故事即便对于打斗类游戏同样重要，但不喜欢看‘播片’，只想赶快投入战斗的人也有很多。”根据Ziets的说法，DS3中也会安排《战争机器2》中的“闭嘴”功能，不喜欢听NPC啰嗦的玩家可以直接跳过对话片段，任务目标会以直观的图示呈现在大地图上。

动作系统的创新

在发挥Obsidian在RPG领域优势的同时，对于动作层面的设计，他们也有不少创新，战斗姿势就是一例。手持同样的武器，在不同的战斗姿势之下的战术和招式也是迥异的。比如说Lucas的默认战斗姿势是右手持剑，左手持盾，这种侧重进攻的姿态可以让角色在斩劈敌人的过程中有一定几率能够格挡敌人攻击，盾牌还可以在进攻中击晕敌人，用于给接下来的追加攻击创造条件。你也可以使用双手持剑的全攻站姿，Lucas的攻击范围和力量会达到现有状态的上限，但出招硬质时间较长，容易受到敌人的致命伤害。防守姿态下的Lucas会用盾牌将放低重心的身体罩住，其主要功能是在HP不足的状态下用于回血，当然全守势并不能抵挡崩坏技和魔法攻击。

此外，还有一个将会引起较大争议的改变，就是ARPG游戏中必备的HP药水瓶被取消了，本作唯一将会出现的药水瓶，就是被称为Force Orbs的全新道具。Force（可以将其翻译成“原力”吗？）对于魔法师而言就是Mana值，对于力量型角色而言就相当于Stamina值。唯一获取这种消耗品的方式是战斗，在短时间内杀死的敌人越多，则掉落的“力量球”就会越多，从而让玩家的战斗进入良性循环的状态。

DS3将会是PC平台第一款全面支持Xbox360手柄的RPG游戏，这对于不喜欢频繁点击鼠标的玩家而言将会是一个好消息。LS摇杆能够实现鼠标的点对点操作所无法完成的精确走位，以不同力度按下X键可以让角色使出对应力道的攻击，LB和RB键用于快速切换三种战斗姿态，LT和RT两个扳机键可以选取道具，小队成员的选择则是通过方向键完成的。


“无双”武将穿越了吗？

另一个让有集物癖倾向的玩家欣喜若狂的设计，就是在战斗中获取的装备会根据其对使用者的限制，而自动转移到对应角色的物品栏中。用于卖掉换钱的低级装备则会转移到公用物品栏之中保存，这是一个容量无限的免费寄存地，Geroge Ziets将其比喻为一个“移动的沃尔玛超市”——听上去比一代的那头小毛驴还要强大啊！P



卢修斯

Lucius

■内蒙古 葬月飘零

冒险解谜类游戏虽然看起来有些枯燥，没有动作游戏那样爽快的战斗，但一款好的冒险解密游戏宛如观看一本动态小说一般，可以收获一个好故事，最近Shiver Games公布了一款比较另类的冒险解谜游戏，玩家将扮演恶魔去杀人而并不是去救人，而这就是《卢修斯》。

恶魔之子

卢修斯出生于1966年6月6日。在一个大雨滂沱的夜晚，一栋古老的豪华大宅，一辆汽车疾驰而来，滑过泥泞的道路后停在了豪宅门前。车上跳下了一些人，其中一个女子抱着一个襁褓。一行人进入豪宅，随后大门紧闭，一声嘹亮的啼哭传来……这个孩子就是卢修斯，恶魔之子。

Lucius这个名字起源于拉丁词Lux，谓之光明（light），然而这个名为光明的孩子却是一个十足的恶魔，他将会杀死豪宅里的所有活人。游戏以“卢修斯”为名，并配合上杀戮的故事背景，讽刺的意味明显。卢修斯出生的头几年内完全是一个乖宝宝，当1972年卢修斯的第六个生日到来之时，恶魔觉醒了，卢修斯也开始着手杀人——然而卢修斯杀戮的目的为何？为什么这个恶魔之子会降临这个不幸的富豪家族之中？一切的一切都将由玩家扮演卢修斯在杀戮中揭开，也许事情的真相，并不像表面看到的那样。

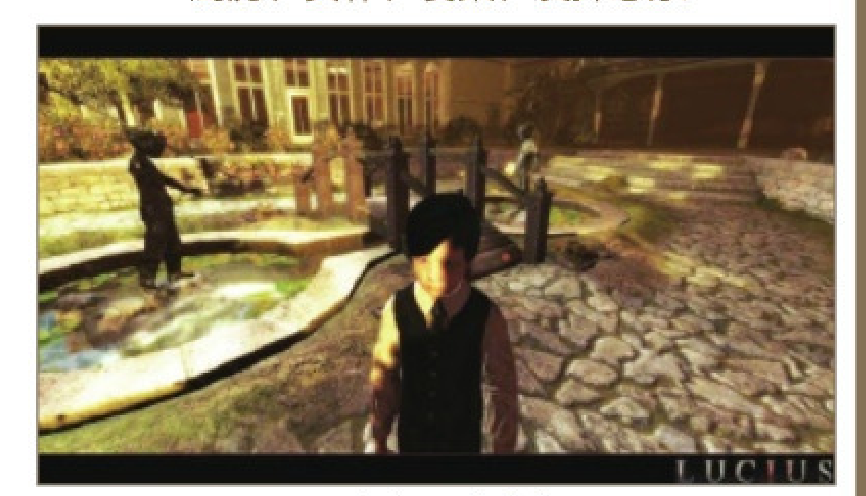
并非单纯杀戮

玩家将扮演恶魔之子卢修斯干掉豪宅里的每一个人，包括女仆、私人屠夫、私人教师、司机、园丁，甚至卢修斯的父母亲戚等人。既然卢修斯还是个小孩子，自然不可能采用简单的屠戮方式，需要利用周围可用的道具和环境来制造一些意外杀死他们。类似于搞笑节目秀为背景的《地狱邻居》系列，玩家需要找到宅子里可以利用的物品，并将其使用在正确的位置来制造诸如意外死亡等情况，比如在车子里做手脚使驾车出行的人们出交通意外等等，诸如此类的手段都需要玩家思考过后在游戏中来实施。

游戏中卢修斯每干掉一些人就会更加熟练地掌控恶魔的能力，比如可以进行心灵控制，控制他人的行为来制造意外，或者可以隔空移物，将无法触及到的物品利用恶魔能力放置到最佳的地方。游戏中还会有更多的秘密等待着玩家们去发掘。P



厨房，女仆，餐桌，发挥想象



恶魔之子卢修斯



随着流程的进行卢修斯可以使用恶魔的力量



厕所，浴缸，都是杀人的利器

制作：Shiver Games
发行：Lace Mamba Global
类型：冒险解谜
发售日期：2011年第一季度
推荐度：★★☆

赛车高手们的“社交网络”



变速2——释放 Shift2：Unleaded

制作：Slightly Mad Studios
发行：Electronic Arts
类型：竞速
发售日期：2011年第二季度
期待度：★★★★

■江苏 老黑


动态模糊不再让人头晕目眩，看上去相当自然

《极品飞车》走高端模拟风格的子系列《变速》，并不会在其发展路线上沿袭NFS的“更快、更多”路线，新作《变速2》（以下简称S2）没有刻意增加赛道和赛车数量，它的强化重点是专业性，以及玩家所关心的多人用户体验。

专业精神大放光芒

强大到可以让新《热力追踪》沦为一款网游客户端的Autolog系统，将会作为改进网络体验的法宝在S2中再度投入使用，其功能也将更多。Autolog会自动跟踪好友们的游戏成就、最高速度，以及近期的对战成绩。在每局比赛结束之后，如果玩家觉得自己开的还不错，就可以将行驶路线和技巧发送给朋友以供参考，圈子中的这种交流可以促进玩友们的共同提高。共享的回放和照片并不只限于精彩时刻，你甚至能将一张撞得稀巴烂的赛车发送给好友们鉴赏，让大家猜猜看它“生前”究竟是哪款神车。

告别了“快餐时代”的EA越来越重视游戏的深度，继新《荣誉勋章》聘请现役特战士兵担任游戏顾问之后，这次更是请到了6名高手继续组成新的“极品飞车小组”，他们是FIA职业选手Vaughn Grittin Jr、资深赛车培训师Claudia Hurtgen,、ETCC（欧洲房车锦标赛）大师Augusto Farfus、宝马车队的Tommy Milner（前作代言人之一）和队友Edward Sandstrom，以及不是职业选手，但却对赛车和赛车游戏很有爱的EA副总裁Patrick Soderlund——就是跳出来骂GT5“华而不实”的那位性情中人。

除了担任顾问以外，职业选手们还会作为玩家职业道路上必将遭遇的Boss存在。如果你战胜他们，就会得到他们的战车（抢人家吃饭工具？），相信宝马车队刚刚交给Sandstrom的那辆4.4升Z4 GT3，将会成为不少玩家努力抢夺的目标。

HUD界面的革新

根据之前制作组的说法，本作所要追求的是“由头盔摄像头呈现的速度战实况”，因此对HUD界面将会进行最大化的精简。但由于这是一款讲究高度模拟的游戏，如果没有实时数据反馈，再专业的车手也无法长时间驾驭朝夕相伴的赛车。玩家可以通过手柄上的D-Pad方向键来找到最关心的赛车状态数据，诸如轮胎磨损度、最大扭力、当前的动力输出、重心分布、制动比，以及更多对于爽快型RAC玩家而言闻所未闻的项目。

“足球”同“赛车”题材曾经是EA的两大软肋，随着市场策略的调整和充分的资金保证，二者没有用多久就从弱势地位强力逆转。我们没有理由怀疑S2的品质，无论它能否像Patrick Soderlund豪言的那样“秒杀GT5”（二者市场定位不同），它都将成为年内不可不玩的模拟类RAC大作。

从全新视角体味“魔戒”传奇



魔戒
——北方战争
The Lord of the Rings：War in the North

■江苏 老黑

与当年EA推出的三部“魔戒”题材动作游戏的不同之处在于，《魔戒——北方战争》（以下简称WitN）是典型的ARPG，并且制作商除了电影三部曲以外还得到了原著的改编权，这使得创作空间变得更大。



不再受制于彼得·杰克逊

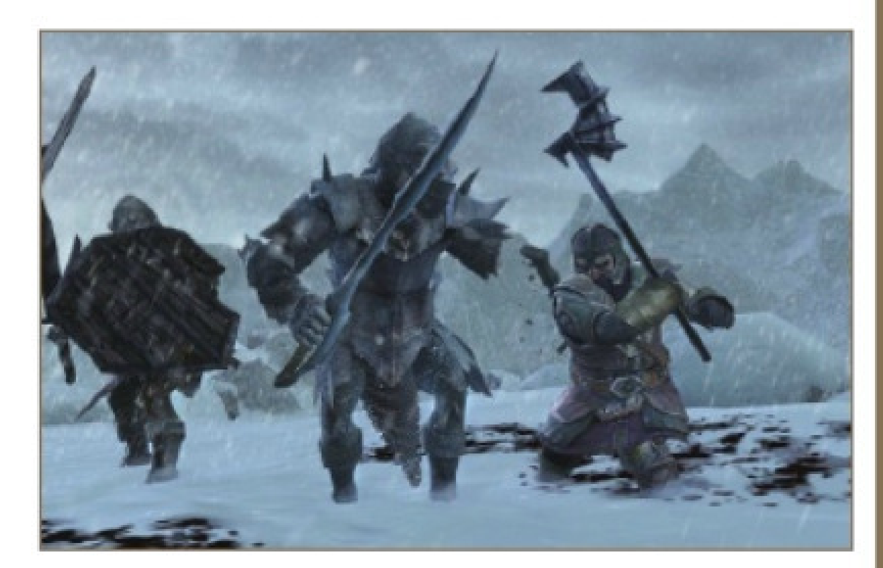
同为描述护戒联盟同黑暗魔君索伦的斗争，WitN的背景还先于第一部电影的故事，尽管在时间线上与彼得·杰克逊的三部曲重合，但创意总监Ruth Tomandl告诉我们，游戏中玩家将体验到的相当于“同一场战争中的不同战斗”，同电影和之前推出的三部ACT游戏并不交集。

在WitN中，玩家将前往中土大地的北端冒险，调查并且阻止魔军在这里的大肆集结。你的主要敌人是Agandaur，Ruth Tomandl没有忘记给不熟悉原著的玩家们补课：“在很久很久之前，中土大陆上的一群巫师们因为追求黑暗力量而堕入魔道，沦为了索伦的奴仆，Agandaur正是这群人的后裔，他是索伦最为得力的心腹，被派往北方组织一支强大军队。”

全新的角色

Eradan是一名杜内丹（Dunedain，刚多王朝的建立者）游侠，擅长追踪、短兵器贴身战斗以及箭术。隐身术是他的独门绝活；Andriel是从林谷（Rivendell）来的精灵，是精灵王艾尔隆德（Elrond）派来的侦察兵，同精灵族给人们留下的习惯印象不同的是，Andreil具备心灵控制能力，并且还能用大刀阔斧与敌人正面死磕；矮人Farin来自孤山（Erebor），知恩图报的他因为欠比尔博·巴金斯（Bilbo Baggins，护戒联盟成立前的魔戒持有者）的人情，而义无反顾地踏上了前往北部极寒之地的征程，作为一名典型的“肉盾+力量”角色，他将成为小队的战斗中坚。

通过已经公布的视频，可以看到本作的战斗场面极度血腥，断肢、血浆出现的频率宛如美式爆浆片，同电影三部曲的风格有较大的差异。根据Ruth Tomandl的说法，中土大地不仅仅只有美丽，它还有无尽的危险，原著小说所描述的战争景象就是无比血腥的，因此制作组的这种处理方式并无违和。P



断肢场面不断，堪比“忍龙”



有近战能力的Andriel相信能够应付这种突围战

制作：Snowblind Studios
发行：Warner Bros.
类型：动作角色扮演
发售日期：2011年
期待度：★★★☆

YY有理改编无罪
——小议DOMO创造的神奇三国世界

■浙江 楼空空

比起评价不怎么好的《轩辕剑伍》，两部外传“汉之云”“云之遥”虽然距离笔者的期望还有那么点距离，但进步之大值得欣慰。本文的标题是“DOMO创造的神奇三国世界”，为什么说神奇的三国世界呢？因为它既不是正史也不是稗官野史，而是自创的“神奇YY史”。DOMO顺风顺水地平反了许多三国人物，两部外传的故事线索基本是以诸葛亮北伐作为背景展开的特种兵大作战——飞羽VS铜雀尊者。乍一看有点乱乱的，一团丝线纠结在一起一时半会理不清。但是也不能强求，毕竟游戏剧情本来就允许虚构，DOMO的讲的故事虽然大胆，但也没大胆过光荣的某些三国游戏设定。我们开始玩的时候也不必抱着去纠结游戏怎么歪曲了历史的态度，而应顺势融入游戏，这样才能让“汉之云”“云之遥”大胆地表达自己的想法，抒发独特的价值观。

神奇三国世界的神奇名将

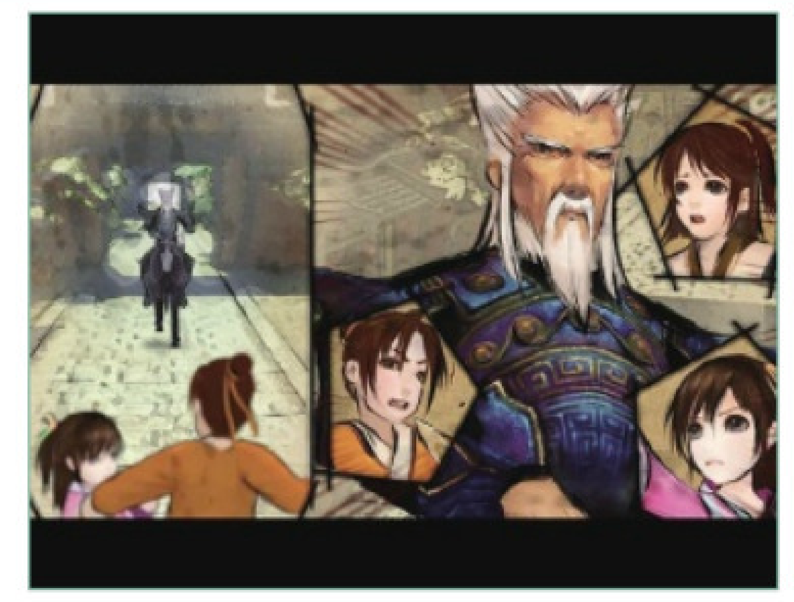
说三国，就不能忽略三国时代各具魅力的人物。“汉之云”“云之遥”刻画了为数不少的三国名将，对这些名将，DOMO作出了自己的诠释。

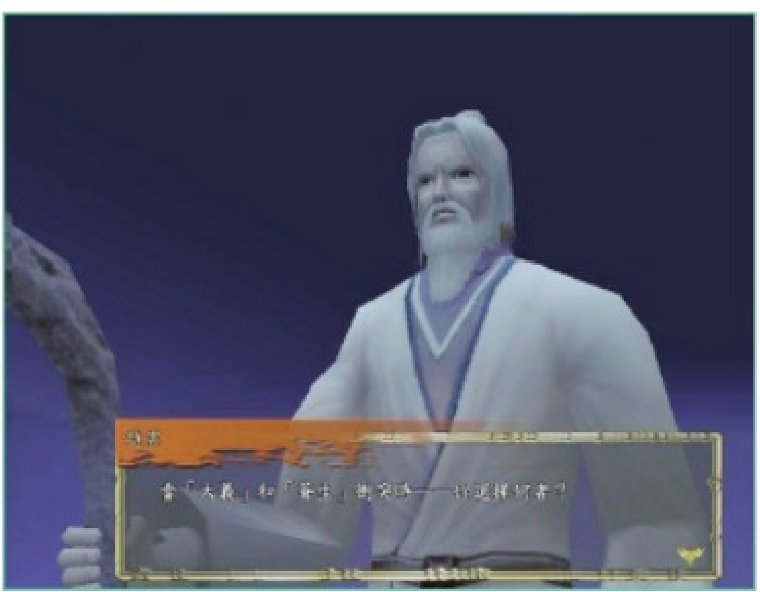
孔明是笔者要说的第一位，DOMO为孔明设计的神奇爱情又必须先提及。横艾与孔明两人的过往，仅在结尾寥寥几笔带过，但是笔者可以感受到，横艾对孔明的情意之深根本无法断绝。她只是后悔没有像大姐一样，将孔明早早带去巫山。朝云与横艾，我认为只能算是至交。横艾虽与朝云一路相随，但事实上两人根本无深入的感情交流，横艾的心底，终归有一块留给孔明。“有秘密的女人最美丽”，横艾说这句话时，何尝不是深深的痛楚呢？

而游戏重点刻画的则是诸葛亮的北伐。连年北伐、挥师征战，却少有收效，不免穷兵黩武。在“云之遥”中，曹睿故意让诸葛亮夺得阴平、武都二郡，其理由便是让蜀军士气大振，主动征讨大魏，而大魏采取坚守不出、囤积粮草于堡垒内的战术让蜀国因北伐而自生自灭。不得不说，曹睿这一计刺中了孔明的要害，北伐的失败，十有八九都是因为粮秣不济。曹睿这么一来，孔明以后的北伐，基本无望。那么，孔明可能不明白这点吗？但是，他知其不可



“汉之云”中年轻时的孔明


暮云、兰茵的师父，张诰、张浩的爷爷张郃


苍老的赵云


Boss于禁


超凡脱俗的周瑜

而为之，屡屡北伐，屡战屡败屡败屡战，一切仅仅是为了先帝的夙愿，对他的临终嘱托。直到最后，他在大义与苍生的煎熬下，终于选择了让他人了结自己。

“汉之云”中的诸葛丞相，不再是无所不能的神，他也是有血有肉、有感情的凡人，面对苍生大义这道选择题，他也无法下手，只能苦苦挣扎。游戏中他对赵云说：若有一天能抛开一切去博弈，他的用计能力绝对举世无匹。可是他无法抛却，无论苍生抑或大义，他要对每一个士兵的生命负责，他也要赢得战争。所以，孔明并非不善使奇计，而是无法使奇计。孔明忠于蜀汉，这坚定的立场往往伴随着沉重的代价，他无法犯险，必须步步为营、稳扎稳打。

DOMO可能想让大家明白，孔明也是凡人，并非演义中的神。史载的诸葛亮首先是一位杰出的政治家，在治理国家方面其优秀才能不可多得，至于作为军事家他的能力究竟如何，争议颇多。但是可以肯定不会很差，毕竟次次北伐皆可全身而退也证明了他的能力。且不论这些，其作为人臣矢志不渝的忠诚、鞠躬尽瘁死而后已的精神总是受到千古褒扬的。“汉之云”则让诸葛亮的忠诚又上升了一个境界。

第二位是“云之遥”中暮云、兰茵的师父，张诰、张浩的爷爷，“汉之云”中壮烈牺牲的大魏猛将——张郃。

“云之遥”中，张郃是一位严师，从暮云与张浩的少室山那一段考验便可看出。更难能可贵的是，张郃不偏不倚，对于孙儿、徒弟一视同仁。暮云、兰茵剑术天赋卓越，张氏兄弟天资平平，张郃并为因为血缘而重点培养自己的孙儿，反而更为看重暮云、兰茵两位与自己非亲非故的战争孤儿（似乎还做到了男女平等），做到这一点委实不易。

《三国演义》中，张郃奔走剑阁，万箭穿心，壮烈牺牲；“汉之云”中，张郃为报司马懿之前恩情，接受了不可能完成的任务，最终爷孙二人被箭雨埋没，战死沙场。

“浩儿，你听好——人生自古总有一死，唯惧死不得其所！”

“曹家以国士待我，老夫就算肝脑涂地，也死无遗憾！”

“要本将归降，一句话，休想！”

张郃没说到什么苍生大义，他很直白，因为曹家待他不薄，所以他为大魏死也无憾。无论蜀汉还是曹魏，何来正义？飞羽最终只是射杀了张郃，没有机会歼灭更多魏兵，如意算盘落空，虽胜犹败。而张郃痛快战死沙场，没有苟且偷生，他死得其所，虽死犹荣。

两部外传对于张郃都有潦潦一笔的刻画，造就了DOMO眼中军纪严明、顾全大局的名将张郃。

第三位，我的偶像，被刘备称赞一身都是胆的赵云——常山赵子龙。

“云之遥”中，赵云仅在第一次北伐中，斜谷断后稍稍现身展示了一番风采，年近七旬仍然神勇无比。但是，“汉之云”中的赵云的表现未免难以让人信服——且不说死了的人还能通过续命复活，单单赵云身为一代猛将，杀敌无数血染长空，并且组建了特种部队“飞羽”来专搞破坏，但他竟然在续命复活后，在民间游览一番便体会了“苍生大义”，反过来说诸葛亮的不是，而且还直接让飞羽部队去干掉诸葛亮。难道错就全在孔明身上了？杀死孔明便能阻止北伐？那后来的姜维北伐又怎么算呢？假如二战时杀死了三巨头，那美国、英国、苏联就不再反法西斯了？搞定拉登，恐怖主义就能消失？

DOMO塑造的赵云，用以暴制暴的手段来维护“苍生大义”，颠覆有余，说服力确实不足。

第四位是仅仅以Boss身份客串的于禁。于禁在《三国演义》中不似庞德大义献身，而是放弃抵抗被俘。以笔者看来，庞德壮烈成仁，于禁贪生怕死，一世英名毁于一旦，恶名千古烙身。在“汉之云”中，这种想法则被彻底颠覆——于禁竟然是为了投降在关羽之下，伺机刺杀关羽。可惜关羽最终败走麦城，父子双双遭毒手，于禁就此失去了为大魏效忠并且为自己雪耻的希望——英雄唯惧死得不得其时，不得其所。于禁最终长叹：“呜呼天哉，谁知我心”。从于禁曾经的表现来看，绝对是曹操手下的忠臣猛将，也许这位一代名将确有其苦衷呢？从这一点来看，DOMO的演绎倒是比较容易被人理解和接受。



横艾这话说得好


历史不会记住小人物

最后来说说羽扇纶巾，谈笑间樯橹灰飞湮灭的周公瑾。巫山四姐妹中的大姐以牺牲自身元神为代价在赤壁之战中造出了东风，成功地第三者插足，赢得了美周郎的心，最终使得周瑜抛下了凡间的一切随其去巫山修仙。孙刘联军借此大胜曹军，间接造成了三国鼎立的局面——好吧，这又是很三俗的爱情故事，周瑜竟然这样抛却近年来人气日益高涨的小乔，令人觉得DOMO是否YY过头。虽然DOMO创造出这段剧情是有深意的，是为了表达功业、社稷、主君、娇妻、子女、名誉这些东西皆如浮云，人生在世，不过几何，何苦为此倾尽所有？即便成为一代英雄、立下不世功业，然而，天下苍生竟要为少数人的梦想而家破人亡、妻离子散。站在巅峰的人何曾想过，自己手下的士兵也是有血有肉、有老有妻有小的？DOMO表达出了这份深意，并且周瑜生活也挺幸福美满、自由自在，可怜了小乔，浑然不知自己夫君已经外遇了，还活得无忧无虑，恣意得很呢……

此外，诸如孙权、孙尚香、魏延、司马懿等等的人物都是各具特色、神奇无比的，笔者就不再一一列举了。

神奇三国想要表达什么？

DOMO的神奇三国想要表达什么？上面也说了，无非是“苍生大义”。

史书是由胜利者书写的。正如横艾所说：”史书怎写，后人也只能怎信……所以才说‘尽信书，不如无书’嘛！”何尝不是？诸葛亮连年北伐，连年无果，劳民伤财，民怨载道。但如果得胜，史书必是记载孔明战绩辉煌，用兵如神，鞠躬尽瘁，死而后已。《三国演义》中的孔明是神化的，无论治理国家还是率兵征战样样精通，而正史中的孔明则是杰出的政治家而非军事统帅。《三国演义》这本小说在不少人眼里几乎已代替了正史，不知多少人深受其影响。你看，光一本小说便构筑了我们心目的一些历史人物形象，可是，浩瀚历史长河中我们又如何去真实地看清楚那些人物呢？


一边“曹贼”，一边“蜀寇”

游戏中，蜀汉称曹魏为曹贼，曹魏称蜀汉为蜀寇。这让笔者一下子想起《长安乱》里，少林人称自己与朝廷叫合作，称武当与朝廷叫勾结。暮云、朝云两兄弟，一个报效大魏，一个报效大汉，打来打去还不是自己人打自己人，不就是为了夺得国家大权嘛。蜀汉、曹魏于乱世的百姓而言无本质上的差别，百姓需要的仅仅是安定的生活，吃饱喝足，合家团圆。谁赢得了天下，他们并不在乎。三国是个纷乱的年代，无论魏蜀吴，想要一统中原则必须依靠战争，而战争则一定死人。横艾所说的不世功业只是男人的梦想；周瑜说自己的功名是依靠数万人的性命获得的；暮云因张诰之死怒杀汉卿，商横又反过来杀暮云……谁有权力说自己是对的？谁能说自己的是大义？诸葛亮伐魏是大义？“克复中原”也仅仅是割据势力的内部口号罢了。朝云能够为大汉出生入死，暮云同样能。敢问谁是谁非？没有。他们为的是自己的信念，做自己认为对的事。想要在这神奇的三国年代表达“苍生大义”，笔者觉得DOMO必须要花上一番苦心。

DOMO希望通过这两部作品来表达不一样的观点，但是所谓一千个读者有一千个哈姆雷特，不同年龄段对于同样的事物又有不同的感受。“汉之云”也罢，“云之遥”也罢，所要表达的主题毕竟有所局限，而我们作为玩家，则应体会出对自己人生有所促进的内容。“轩辕剑”就像酒，随着时间的洗礼，愈久愈香。醇厚的酒香需要细细体会与回味，无论它想表达什么，是对是错，那都该是我们自己去判断的。


纷乱的年代，有谁能够代表正义？

但是，这个三国世界确实很疯狂，好些地方让笔者百思不得其解。比如暮云既然明白了会有许多人会像自己失去张诰一样伤心，却又要为曹睿建立不世功业；周瑜因为感激巫山仙子借东风赢得赤壁之战而跟随仙子去了巫山修仙，这到底是抛却了名望还是已经得来名望已可功成身退？我想不同的玩家能够看到不同的问题，也许笔者的问题在别的玩家眼中并没有什么困惑，这可能就是DOMO想要带给玩家的感受吧。毕竟三国题材不是那般好驾驭的，“汉之云”与“云之遥”也能明显看出赶工的痕迹，但有巅峰就有低谷，希望“轩辕剑”能和国产单机游戏都已经历低谷，开始重新迈向巅峰。

这不是要打小怪兽吗

《死亡空间2》是动作片还是恐怖片？

■湖南 Dawn

编者按：《死亡空间2》绝对是近期最受关注的游戏之一，顺应潮流，本期连登两篇以这个系列为主题的文章，切入点都很有趣。Dawn搬出坚实的理论来论证了《死亡空间2》的恐怖感就是纸老虎——不过全文通读下来，我怎么感觉他在游戏过程中其实被吓到了不少次……此外，对“死亡空间”系列背景故事感兴趣的玩家也应该会喜欢后面老黑的文章。

我叫Isaac Clarke，是一名曾服役于“石村号”（Ishimura）的工程师，这是我的故事……算了，可能你根本不在乎什么“神印”、什么“科学统一教”、什么“欧班农号”，我与“尸爆怪”（Necromorph）的缠斗倒能激发诸位的兴奋点。GameSpot、Game Informer等媒体也给予我主演的《死亡空间1&2》高度评价，称赞我完美地完成了复兴恐怖游戏之大任——嗯，不就是在管道里或者太空中虐怪么？

吓人就是你的不对了

躲在拐角，趁别人走近突然跳出来吓人一跳，算不算恐怖？我不清楚。如果狭窄的幽闭走道（空间上的压抑）、忽明忽灭的灯光（视觉上的折磨）、死静一片又冷不丁一声爆响（听觉上的震慑）算是营造氛围的话，那么换个角度，这也是在搭建一个遍布拐角的吓人环境。我不知道下一个拐角会不会跳出一个张牙舞爪、口喷粘液的怪物，又或者是把以为安全的死角做成藏匿敌人的暗门，或者就像《电锯惊魂》的游戏版一样设下机关陷阱，我也经常在激烈的战斗中无意射裂玻璃大门，而被气压推向舱外，或者被紧急关闭的闸门碾碎。与其说恐怖，毋宁说惊险。


手握重兵，该颤抖的是你们。Let the hunt begin

据说恐怖源于生命的脆弱。然而灾难片不恐怖，因为就算英勇遇难却人性彰显，这辈子也值了；动作片也不恐怖，因为敌我势力均衡，有得一拼。正因为主角的孱弱，对立阵营的摧枯拉朽，才使得生存之旅小心翼翼得

扣人心弦。然而，当我手握能横扫一条线的线形枪（Line Gun），能将怪物钉在墙上通电后再自爆的射钉枪（Javelin Gun），能将一片怪物瞬间排开的Force Gun，能将胆敢接近的怪物锯得七零八落的绞肉机（Ripper），能……抱歉，一次只能带四把武器。除此之外，我还会隔空取物（“Kinesis”系统），会将敌人暂时静止（“Stasis”系统），还会“财富之践踏”，可以在变异者的尸体上踩出子弹和点数——不算太奇怪的掉落，怪物们在变异前总有各自身份的嘛。

我并不认为我是不堪一击的，相反，我认为怪物的嚎叫才是虚弱无力的表现。同样是EA出品，我却能够提前领略《子弹风暴》里以各种方式凌虐敌人的欢乐卖点。不管Slasher、Pack、Lurker、Spitter、Puker谁谁谁都长着一个与体型不太相称的长爪（尤其是成群结队的小娃娃“Pack”），可惜于我而言，爪子不是挠人的，而是被我掠夺来挠你们自己的。好吧，你尽管调高难度来削弱我的战力，懦夫！但是你听过一个古老的东方试炼仪式没——嗯，“豆腐模式”？

不过是从头再来

米兰·昆德拉评论阿加莎·克里斯蒂的小说时说：“她真是有史以来最伟大的魔术师，因为她懂得如何把谋杀变成消遣……她的小说像是一个杀人集中营，里面有一条专为我们消遣的杀人生产线。”看见没？恐怖其实是消遣。《死亡空间2》的Demo才放出下载，就有人往YouTube上传了我Isaac各种死法的视频。这个经历似乎里昂同志也曾有过，只是我大多时候戴着面盔不会被看出破相。我也是在泰坦空间站上才露真颜，导演为什么不让我当千年头盔男呢？EA在《死亡空间2》上市之前还做了一个主题为“Your Mom Hates This”的营销，就是把我的死亡视频播映给端庄善良的母亲们欣赏，她们纷纷摇头或咋舌——“真令人作呕”。唯有聪明者如用户界面设计师Dino Ignacio的妈妈看得大笑：“呵呵，你看他的脑袋没了，呵呵”。真是一眼看出了“死亡即消遣”的本质，Visceral Games挂恐怖的羊头卖血腥的狗肉之用心妇人皆知。然而，米兰老师的意思不是这个啊，他的意思是悬念才是故事的重中之重，而恰巧恐怖题材必然围绕神秘感来做文章，捅破那层纸，什么牛鬼蛇神也就不可怕了。所以忽视剧情也就稀释了恐怖，我对摆满香烛、写满崇拜Michael Altman文字的过道就只会觉得诡异，而不会对那些盲从的、不要命的、变态还变异的异教徒感到惧怕。

1920年约翰·华生就做了关于“恐惧记忆”的试验，发现恐惧记忆似乎是一种条件反射，慢慢的，旨在促进“恐惧消退”（Fear Extinction）的“暴露疗法”（Exposure Therapy）开始提出“还原恐惧记忆形成的环境”，证明害怕之物并不如想象中的那么令人胆寒。这样就有两个结论，首先，要克服恐惧，可以去逼着恐惧者发现“恐惧其实不恐惧”（拗口啊……）。例如其一，当我知道了我死亡结局的极限，那种恐惧就消除了一半，有时候还会转化为卡关的懊恼——不就是断手断脚断脑袋吗？不就是敌人在残缺的肢体上翩翩起舞吗？20秒后老子又是一条好汉！再如其二，《死亡空间2》的恶魔不会进入上/下一个场景！这个要害极大地展现了它们的滑稽。当一个满身流油的Puker拖着四根镰爪向我冲来的时候，我淡定地闪身冲过没来得及降下的电梯或者是没来得及关闭的门的那一头，你真的要好好观察下它踱回原地时那满脸悻悻的表情啊！它那狂蛮酷拽的嚎叫似乎都变成了满不甘心的咕哝。

最后，我还知道这世界上存在着一种制裁一切邪恶的终极武具——“修罗·改·杀器”，只要鬼怪在此兴风作浪，就会唤醒那些旧日寻宝者，不出三天，这个贯穿时代的霸者之枪就会重现江湖。以前另一个我在火星服役时被另一群混蛋科学家放出的另一群妖怪吓得脸色煞白时，这种武器让我看穿了它们纸老虎的本质。如果说凄厉的叫声也算气氛营造的话，从第三者的角度去倾听，害怕时的惨叫和冲锋时的怒号，哪个更扭曲骇人？所以，怪叫越惨，越能说明发声者的恐惧。

我看清了怪物的弱智，我手握逆天神器，我强大无比。我从不恐惧，我就是恐惧，我就是FEAR。P


四个美女顶个球


作为龙套演员，你的戏份到此为止


哎呀！菊花！



永生诱惑下的血腥真相

——揭秘《死亡空间》中的「统一教」

■江苏 老黑

“在两个世纪的漫长岁月中，统一教一直在寻找生命和宇宙的真相。当Michael Altman开始向世人传播箴言的时候，只有极少数人相信这位圣人的话，即便如此，地球政府一直对他实施打压和抹黑。然而这些举动并无法阻止统一教信徒的不断扩大，于是他们杀死了Altman，然后告诉教徒们，我们的教主死于一场‘意外’！无耻的谎言掩盖不了Altman所传播的真相。两百年来，我们的父辈一直在传承着真理。现在，每一个信徒都见证了预言的实现——神印（Marker）出土了，宇宙的真相即将被揭开！”

统一教（Unitology）是《死亡空间》（以下简称DS）世界观中影响力最大的宗教派别，教众的崇拜对象正是引发尸爆怪劫难的神印，因此它也被无神论者戏称为“拜石教”。尽管在DS的两款正篇作品和相关外传中，统一教的正面出场机会并不多，但他们同围绕神印的阴谋有着密切的联系。

一种宗教想要在短时间内快速传播，需要具备下列条件：一、它给信徒开出的支票足够诱人。统一教的“信我者，得永生”看似新意不大，但它的承诺不是靠“天堂”一类概念所实现的灵魂永生，而是货真价实的肉体永生，教众的终极目标是通过修行来将自己的精神和肉体转入“更高级别的生命形式”；二、它的部分教义可以通过人们的知识储备和经验范围得到印证。统一教本来就是从生命科学研究发展而来的，其很多教义在基因学、人类学、天文学等高端学科中都有着一定的理论依据。通过两部前传动画，我们看到石村号中的科学家和高级船员们中就有很多“拜石教”的狂热分子，反而是矿工和基层船员中的无神论者占绝对多数。神印的发现，更是印证了教义的“正确性”，带来了一股新的宗教狂热，世人仿佛看到自己可以通过这个神器获得了拯救之道；三、宗教诞生的时代，人类社会有强烈的末世氛围。21世纪后半叶，美俄两国之间的政治、军事冲突严重威胁世界各国的安全，与此同时全球变暖造成了两极冰川的融化，人类不得不放弃沿海城市前

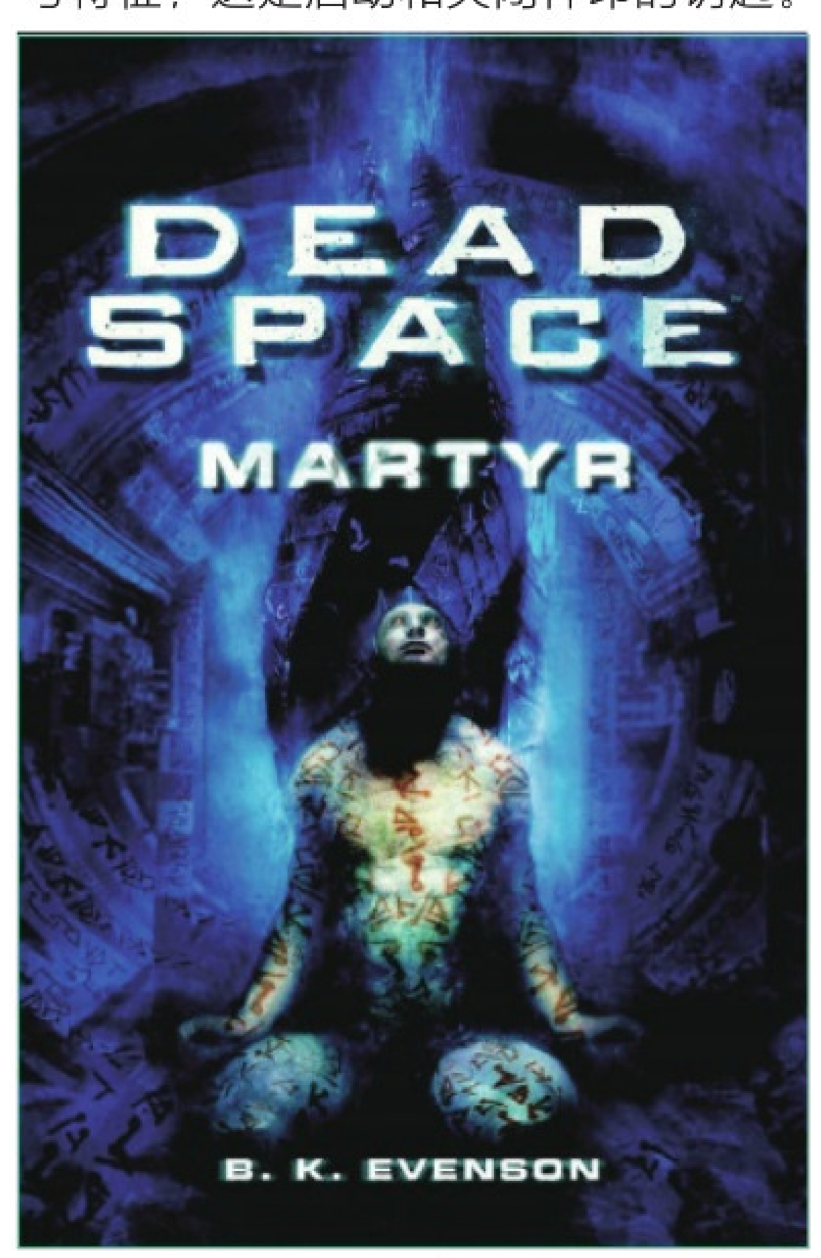
往贫瘠的内陆地区生活。接下来的几百年时间中，人类一直在资源匮乏之中苦苦挣扎，尽管空间探索技术得到了飞速发展，但科学已经无力化解日益严重的生存危机，宣扬“普度众生”的统一教就这样成为了新的精神慰藉；四、它的创始人有相当大的人格魅力，其死亡被渲染为为了真理而献身的壮烈举动。在统一教的基本教义中，创始人Michael Altman的遇害是对众生的救赎，他自愿面对地球政府的屠刀。没有Altman以肉体来献祭去完成了罪的救赎，就无法实现人和神印之间的沟通。“Altman是因为人类的愚昧和无知而受难，为了拯救人类而受难，从此以后人与神不再隔绝，大地裂开，如同邪恶撒旦的地球政府即将崩溃，等待野心家们的将会是来自神的审判……”而事实正是如此吗？下面先让我们通过官方小说《死亡空间——烈士》（Dead Space：Martyr，Brian Evenson执笔），来了解统一教的起源。

“救世主”的诞生

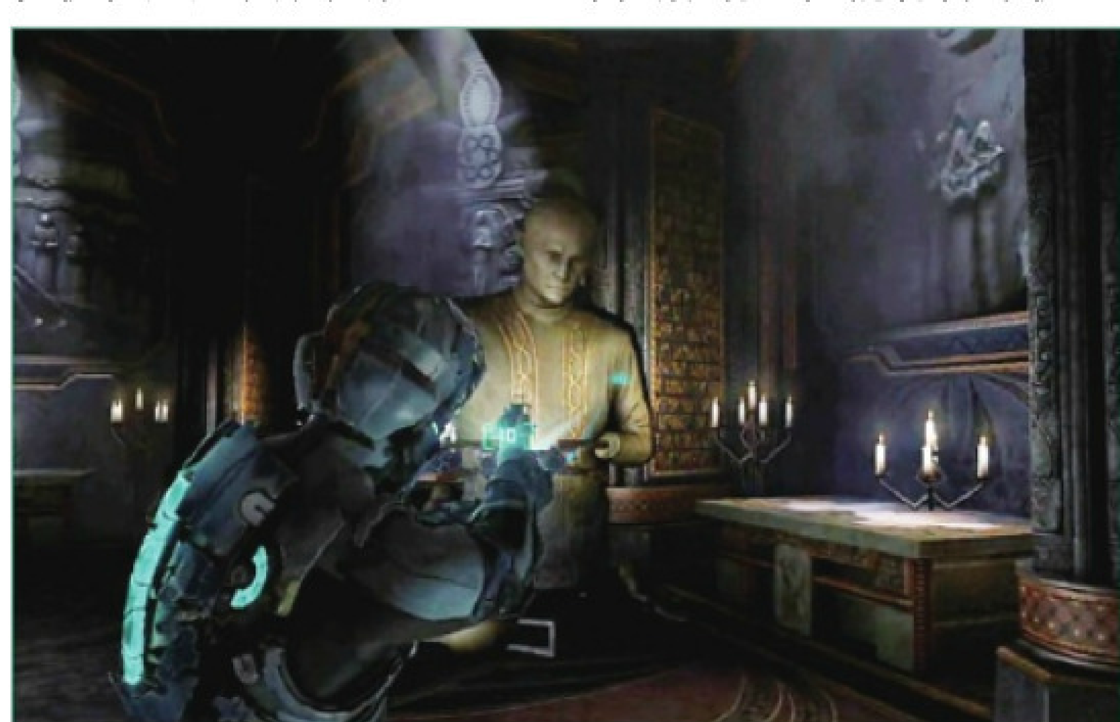
Michael在希伯来语中的意思是“谁同神相像？”，Altman在古日耳曼语中的意思则是“智者”，在教众眼中，这个与众不同的名字自主人诞生的一刻起就意味着某种神迹。关于Altman的早年生活，在统一教的典籍中并无确切记载，据传他的母亲是一名美洲印第安人。在获得人类学博士学位之后，Altman带着女友Ada前往位于墨西哥尤卡坦半岛的希克苏鲁伯陨石坑开展研究工作，试图从这个造成恐龙灭绝的小行星撞击点找到智慧生命的起源。在最初的几周时间里，Altman夜晚被一个相同的噩梦所困扰，在白天工作的时候也会时常出现幻觉。通过机器扫描，他发现了陨石坑中心点区域的重力存在异常，仪器还显示地下有不明能量辐射。人类学家的敏锐嗅觉和母亲告诉过自己的传说，让Altman预感到位于坑区中心点的地下隐藏着某种可以解读生命起源的秘密。出于私心，Altman并不想将秘密公布于世，但又苦于没有设备进行挖掘探测。此时一家名为DredgerCorp的海洋探测公司找到了Altman，他们承诺协助对疑点地区进行挖掘。其实，DredgerCorp是一个政府的影子公司，以此作为掩护在南美地区进行非法探测活动。在发现这些不请自来的家伙们其实另有所图之后，Altman准备向新闻界揭发DrederCorp的非法行为，殊不知在挖掘的第一个工作日中，两名机组人员神秘死亡，幸存下来的一名成员陷入了精神错乱。Altman准备同Ada利用设备独自挖掘，不想还没有动手，就被一群政府特工逮捕（这一举动也避免了二人“非死即傻”的结局）。特工给出了两个条件：是协助官方探测外星神器，还是被随即灭口，不想死的Altman选择了前者。

由于陨石坑的中心点正位于海岸线，DredgerCorp在海上设立了一个浮动工作站，派遣潜艇下潜到神器所在的深度，然后用钻探设备在海底掘出一个平行的通道，再将神器回收后送出水面，以此来缩短地面挖掘的进度，避免更多人受到神器的影响。然而在下潜过程中，潜艇距离神器所在位置越近，舱内船员们出现的幻觉也愈发明显，有的人出现了强烈的暴力倾向，但Altman的情绪并没有收到任何的影响，只是看到了母亲的幻影告诉自己神器的确切名称叫做“黑神印”（Black Marker）。当神印被送出海面，并且被转移到海上工作站之后，更多的人陷入了狂躁之中。精神错乱的人们开始自相残杀，还有一部分症状较轻的人发现只有Altman不受影响，他们将神印视为神迹，而Altman则被视为能够指引他们脱离苦海的先知，他们也成为了统一教的第一批信徒。疯狂的信徒对其他“异端分子”施加暴力，任由神印对死体细胞进行重组后产生尸爆怪，所引发的大规模变异迅速吞噬了整个海上工作站的生命。Altman成功逃脱至墨西哥海岸线，而神印则借助死去女友Ada的幻觉，召唤他回去，这个把戏也在200年后的太空工程师——Issac的身上故伎重演。

在“科学家会武术，异形也挡不住”法则的作用之下，手持一把离子焊枪的Altman一路屠虐尸爆怪，并且战胜了神印给自己的幻觉。他找到了神印，并且记录下了神印的DNA序列和脉冲信号特征，这是启动和关闭神印的钥匙。



官方小说《烈士》


DS2教堂中出现的Altman雕像



陨石坑的具体位置，其中心点正是黑色神印的发掘地点

当他准备将基地彻底毁灭之际，监督回收工程的两个军方特工——Markoff和Stevens将Altman擒获，他们二人在不知不觉中相信了所谓神谕的存在，但肩负的军方使命又使得他们不会站在Altman一边。两个野心家将Altman同尸爆怪关在了一间密封的环境之中，然后启动自爆程序，带着神印的核心数据离开了这个修罗场。Altman所记录的数据将被作为复制神印（游戏中出现的红色神印）的关键。除了完成政府所下达的指令以外，他们还将创建统一教。具有强烈讽刺意味的是，遇害的Altman被两个凶手塑造成政府阴谋的牺牲品，还被冠以“教派创始人”“先知”和“殉道者”等头衔。神印所施加的幻觉，以及尸爆怪这一“永恒生命体”，均被作为编制美轮美奂邪教谎言的素材，欺骗着无数善良的人们。

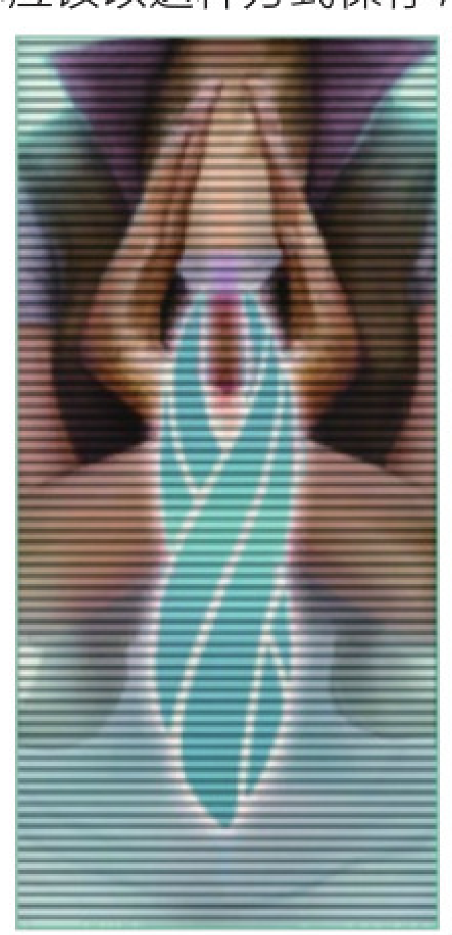
统一教的基本教义

【神印崇拜】神印作为统一教的图腾而受到崇拜，但是教内的很多研究者，包括Altman自己并不知道神印的真实功能以及它的起源。上面所刻录的铭文更是困扰了教众几百年（唯一直到它们代表着DNA序列的Altman早已死亡），他们一厢情愿的相信这些外星文字就是人类的永生之道。

【死亡/会聚】统一教禁止教徒的家人在其死后用埋葬、火葬等方式处理自己的遗体，取而代之的是将遗体交给教堂，然后通过航天飞机集中发射到位于地球同步轨道的“重生殿”之中。之所以教徒相信遗体应该以这种方式保存，是因为遗体在统一教教义中并不是没有灵魂的躯壳，相反是实现“会聚”（Convergence）的容器。“会聚”在教义中的含义是指，只要教徒的遗体在外太空的真空环境下得以长期保存，那么当神印的秘密被参透之后，教徒会以一种高于精神和肉体的生命方式复活，组成一体同心的理想国度。

尽管统一教宣称自己是一个崇尚和平而安宁的宗教，但外界报道教堂经常会在秘密礼拜活动中进行活人祭祀，据传那些希望尽早获得永生的教徒还组织了多起集体自杀活动，但统一教官方均对这些消息矢口否认。

【等级】在DS剧情发生的时代，统一教已经积累了雄厚的政治和经济资源，“石村号”的拥有者——和谐开采公司（C.E.C）高层中就有不少信徒，一代中对宙斯盾7号行星的非法开采，正是在教廷的授意之下进行的。底层教徒的捐助对于维持教会运作所需的经费而言只是九牛一毫，统一教主要是靠来自大财团老板和社会名流的捐助来发展的，累积捐款到达一定的限额就可以获得教廷的职位。已知的三种职位是“祭祀”（Vested）、“监督”（Overseer）以及掌握教廷最高权力的“迷者”（Enigma），除了表达自己对统一教的虔诚以外，获得头衔之后还能获得更多不为普通教徒所知的秘密。


神印相当于统一教的“十字架”



“赞美Altman”

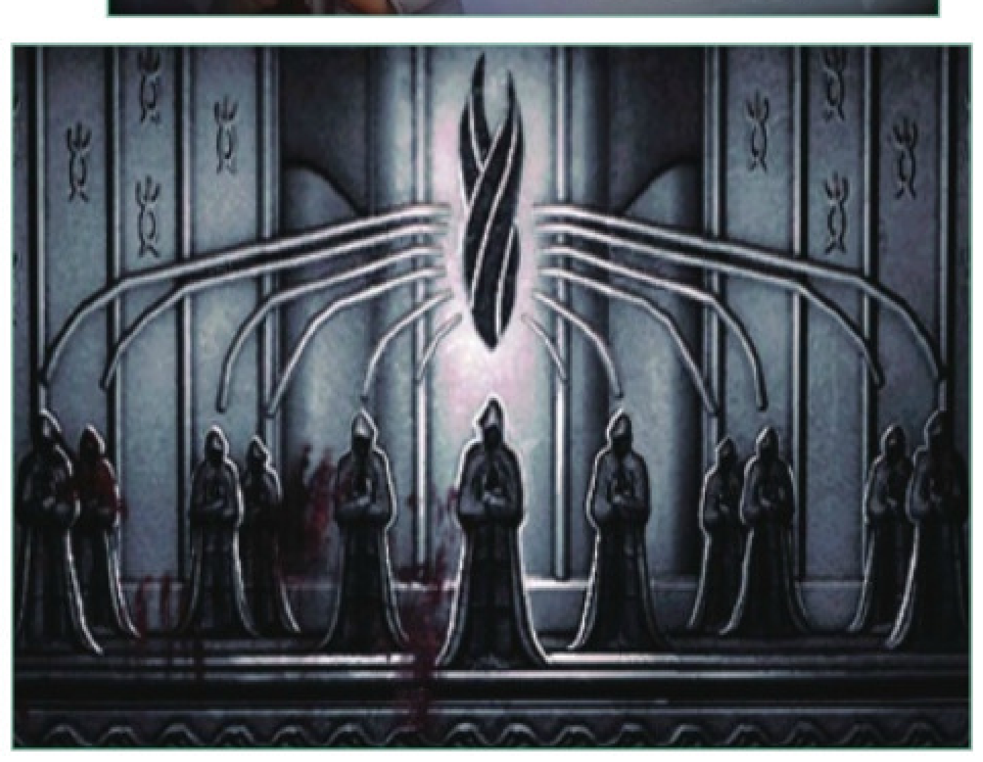


石村号对宙斯盾7号星的发掘是一次非法开采活动，这次行动正是受统一教指挥的

“想发现你的潜能，就来问我们”







统一教教堂内的壁画



水墨风格的对称图形中隐藏着尸爆怪的存在

永生之路，死亡之道

绝大多数虔诚的信徒并不知道他们所信奉的教义和历史，完全都是创始者为了满足个人野心而伪造的。所谓的殉道者Michael Altman是被第一代教主Craig Markoff谋杀，关于“永生”的鬼话，只是欺骗教众在宗教狂热的驱使下献出自己的尸体，供教廷进行秘密生物变异研究。

统一教同地球政府之间并非外界所看到的那种严重对立，更不是统一教所宣传的“受害者和加害者”之间的关系。二者在研究神印这一目的上是一致的，只不过一个是出于宗教目的（研究长生不老，完成人类的二次进化），另一个则是为了开发生物武器。在接下来的两个世纪时间中，统一教的势力迅速膨胀，已经形成了一个庞大的集团，其触角渗透到人类社会的方方面面，直接影响到政府的决策。尽管对统一教的扩张毫无办法，但地球政府也只能不去承认它，却无法将其消灭，期间二者依然进行着无数着不可告人的黑色交易。直到红色封印在异星被发现，教义中的预言被证实之后，统一教的信徒呈几何状爆炸增长，外界相信二者矛盾的总爆发只是时间问题。不为人们所知的是，统一教现任教主“迷者”兰格（Enigma Lange）本身正是主张神印研究的政府派系的代理人，但他的这一身份就连教派的高层人员都无从知晓。

【神印】神印表面的铭文，其实是一种奇特的基因排列方法，它可以对死体细胞进行变异，使得人类的尸体迅速转化为一种只会繁殖和疯狂杀戮的生物。因为神印所释放的细菌类寄生体只能作用于尸体，因此神印会通过释放某种频率的精神波，让影响范围内的人们出现幻觉，继而出现自杀和暴力倾向，在动画片中我们看到的那些神志不清，口中念叨着“它们需要我们的身体”的角色们，正是这种影响力的受害者。神印还有属于自己的人格，为了满足自身的需要，它会同具有资质的人建立精神链接，通过对方去世亲人的幻觉来影响其行动。

通过对黑色神印的逆向工程，地球政府山寨出了复制品（红色神印）用于“完美生命体”的军事化研究。然而随之而来的大规模异形屠杀事件，让官方意识到这个项目已经难以控制，它们将复制出的红色神印送往其他殖民星球封存，并把这些地区列为禁航区，然后留下少量有统一教狂热情结的科学家继续研究，即便爆发感染事故也不会危及地球和其他大型殖民地的安全。DS故事的发源地“宙斯盾七号”星球，正是其中之一的封印点。

神印既能催生尸爆怪这一邪恶物种，也能提供异形所无法靠近的庇护场。它既会制造可怕的幻觉，同时也会指引人们找到阻止异形蔓延的方法。无论是游戏中的Text Logs还是官方出版的背景设定集，均没有对神印在功能上的矛盾，以及其“性情”的反复无常给出解释。在DS2的结尾，编剧不仅仅公布了12座神印的秘密，而且还将那座“原装正版”神印的起源归入某种史前外星文明，就跟《光晕》的“先行者”和《星际争霸》的“萨尔娜迦人”一个



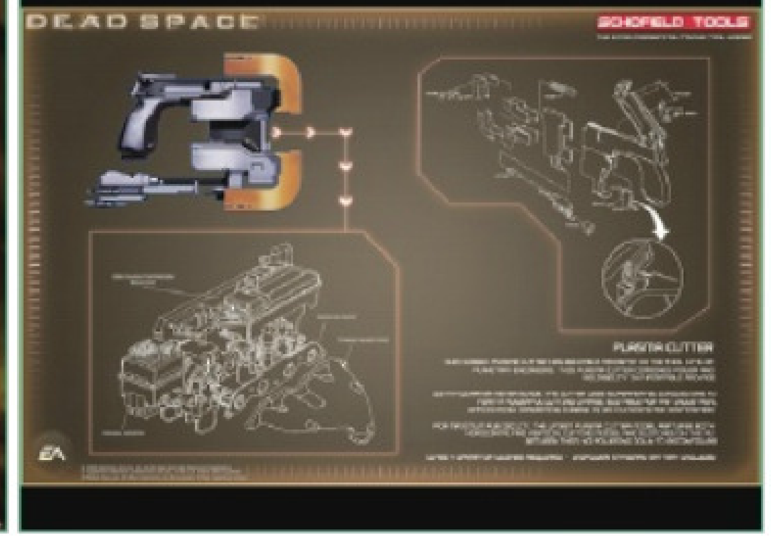
不受神印影响的Issac，同样也不受军人知识储备的制约，因此他知道对付尸爆怪只能踩踏和肢解，绝对不能拿枪同它们玩对轰



尸爆怪的变异方式是以人类解剖结构为基础的



等离子切割枪原本是一种生产工具，但在对付尸爆怪的杀伤力上要远远超过军用制式武器







随着剧情的发展，相信更多保存在其他星球上的神印会被发掘出来



红色神印的发掘让教众们欣喜若狂，其实它只是一个山寨品


位于教堂彩色玻璃上的装饰画

套路了。按照这种故事模式去推断，我们不难得出这样一个结论：神印其实是一个史前外星文明制造的生物进化器，6500万多年前在今墨西哥海岸撞击的小行星是恐龙时代的终结，同时也是地球智慧文明的开端，全因它将神印带入了地球。从猿猴到智人之间的进化中存在一个断层，而促成这种飞跃的正是神印。之所以让接触过它的人们“进化”为了怪物，这同神印在复制过程中的不完美，以及接触距离有明显的关系，尸爆怪的本质实际上是一种没有得到控制的过度进化。正是因为意识到催生出的生命是有害的，神印才会对选中的人进行精神影响，引导他们去阻断异形的繁殖，并且将自己关闭。在DS2中专干坏事，不干好事的Mark 12，是通过两个同神印进行过精神链接的人（Issac和《余波》的唯一幸存者Stross）脑中残留的信息复制而来，是山寨中的山寨，其人格的极端残暴和扭曲也就相当容易理解了。当然，上述推断是否合理，还要看官方在后续作品中所给出解释，按照美式游戏的制作风格，或许编剧现在还没有考虑到如何去填这个坑。

【死亡/会聚】从掌握的信息推断，统一教的最高权力持有者未必相信自己的教义，一切都是用以扩充财力和号召民众提供自己的身体用以试验的历史骗局罢了。“永生”的结果就是将让自己的身体扭曲为嗜血残暴的异形。统一教高层知道尸爆怪的存在，但他们看不到其中的危险，相反把这种经过神印催生出的外星怪物视为“人类二次进化”的必经之路。最初教义关于教徒必须保持身后遗体完整性的规定，其目的是为了给尸爆怪感染孢子留下宿主。为了鼓动教徒们充当用于制造“更美好的社会”的原材料，统一教将献祭渲染成一种宗教性，包含着神圣情怀的献身，甚至鼓励活人以集体自杀的方式为教会储备“资源”。

被感染的活人不会出现任何的症状，但在神印所施加的精神控制力之下，即便宿主不选择自杀，也会被其他陷入疯狂的同类杀害。在死后10秒时间内，变异就会完成。同我们所熟悉的僵尸、狼人等变异生物不同的是，尸爆怪可以根据宿主的生理结构，彻底改变各部分原先的功能，使其变成一件件人形兵器。比如怪物的触手是由肠道变异而来的，最为普通的人形双刀怪（Slasher）的“双刀”则是手臂骨和肩胛骨组合而成的。根据宿主的体格、性别和生理状态，感染孢子会以杀伤度最优化为原则将宿主转化成为最适合的“兵种”。比如婴儿会成为能在墙壁、天花板上行动，依靠触手偷袭的“潜伏者”（Lurker），孕妇会沦为携带着用于腐化小型怪物的孕囊的“大肚怪”（Pregnant）。某些大型怪物需要数具，有时是几十具尸体的组合方式才能完成变异。尸爆怪诞生以后，宿主原先的生理器官不再起作用（感知器官除外），这也是为什么射击怪物躯干、头部并不会致命，相反可能造成它们陷入狂暴化的原因，有一些怪物甚至可以在被极度肢解（如DS2的“扭曲者”）的情况下依然存活。为了能够让尸爆怪的变异过程符合逻辑，制作组系统学习了生理学和解剖学知识，查阅了大量意外死亡者的事故现场照片，还亲赴警局的验尸间“采风”，如此这般的重口味就算是专业人士也难以承受啊。

统一教之所以将这种邪恶的生物视为“二次进化”的关键，是因为尸爆怪确实是一种纯粹意义上的完美生物：它们不需要食物和水，在真空环境下也能生存很长时间。它们没有喜怒哀乐，完全就是为了活着而活着，为了繁殖而繁殖，唯一关心的事情就是为种族的壮大而屠杀别的智慧生命。在游戏和动画中，尸爆怪只会寻找人类宿主，但在官方小说《烈士》中出现了一种尸爆鱼，同人类变异体行为类似的是，它们会消灭其他的海洋生命，试图将其转化成新的宿主，但这一情况明显与官方设定矛盾。

在DS2中，统一教已经从幕后走到了台前，位于木卫6轨道上的“蔓延”号空间站的异形爆发事件，正是统一教在背后一手策划的。这个以实现“生命永恒”为目标，实际上却是以无数人的生命作为消耗品满足一己之私，并且最终会打开地狱之门的邪教，究竟还会在接下来的故事中实施怎样险恶的阴谋，让我们拭目以待。



距离之美

图解《星际争霸Ⅱ》坦克支架

■天津 陆震

在蟑螂的射程只有3的时代，拥有4格射程的死神让虫族玩家叫苦不迭；在6格射程的追猎者面前，字典里没有“恐惧”的狂战士唯有“无奈”；拥有了射程优势，机枪可以大胆甩自爆，维京可以绕后偷巨像。以上足见：兵种射程间哪怕一格的差距，借助想像力，也可以发展为无限的空间。

攻城坦克拥有其他兵种难以企及的13格射程和高强火力，利用地形，巧用地貌，合理布局，足以成为一股令敌人胆寒的毁灭之力。本文将从非主流到主流引入不同的例子，希望能带给大家对坦克支架法新的理解。

一、失落神庙（LT）上的矿后支架

利用射程优势，支架坦克可以在攻击对手分矿的同时更有效地保护自身免遭打击，让对方即使有视野也不能尽快拔除这根利刺，当对方空军姗姗来迟之时，分矿早已经灰飞烟灭。

3点分矿（如图1～4）：

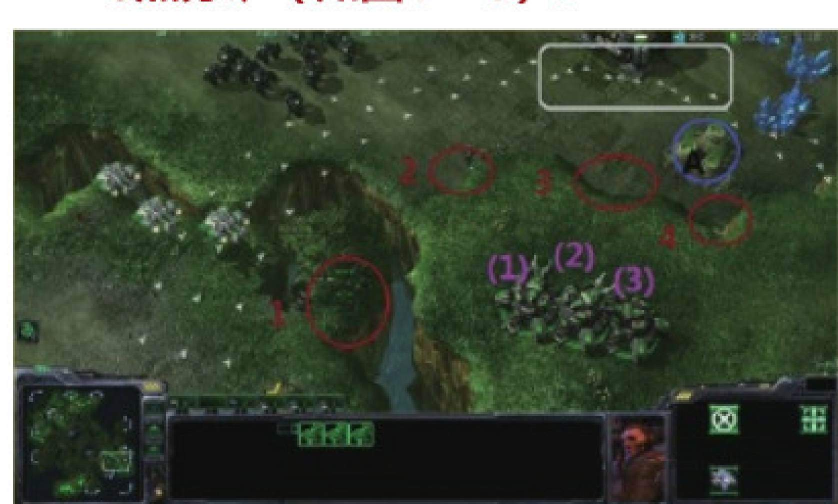


图1：（1）（2）（3）为能够攻击到基地的坦克位。白色方框中可以看到，基地位于3部坦克射程范围的交汇处。4个红圈处为对方陆军单位距离高地最近的位置，经测试，所有5格射程的低地单位（枪兵、刺蛇、不朽、哨兵）即使在4个红圈位置都难以攻击到这3个坦克位



图2：对于（1）号坦克位，坦克会被在如图中两个红圈所示的位置，6格射程的陆军单位（掠夺者、追猎者）攻击到，图中有5名掠夺者可以展开攻击，但实际情况下由于落入攻击位置的单位不会给其他单位让路，展开攻击的单位少于5个



图3：对于（2）号坦克位，会被红圈内最多2个掠夺者攻击到，无疑是3个坦克位中最安全的

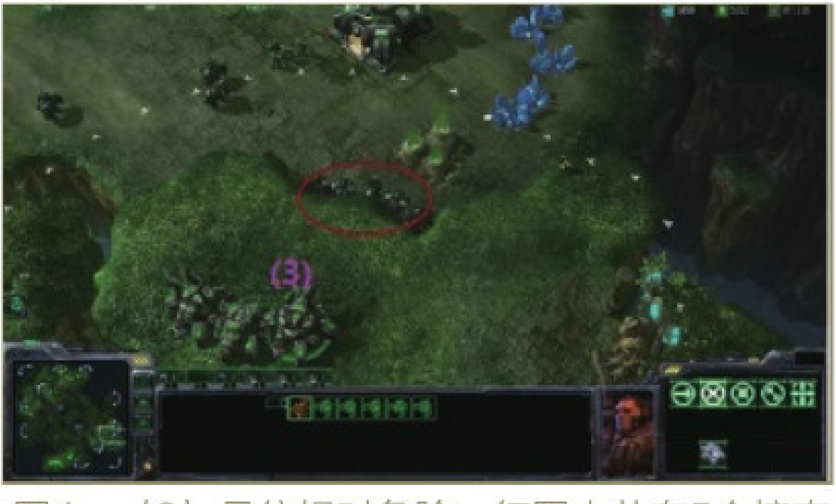


图4：（3）号位相对危险，红圈内共有5个掠夺者可以攻击到己方坦克，意味着两轮齐射便可以打爆我们的攻城坦克

6点分矿（如图5～8）：


图5：经测验，共有（1）（2）（3）3个坦克位可以在5格射程兵种面前白打基地，除1、2、3红圈区域外，4为黄金矿后方的低地。图中可以看到，基地恰位于坦克射程的边缘，可以被攻击到


图6：对于（1）号坦克位，6点处只有2个掠夺者能够攻击，但过于靠上使其完全暴露在黄金矿低地的火力之下


图7：（2）号坦克位会遭到分矿处3名掠夺者的攻击，上方火力则削减为5个，与（1）号位差别不大


图8：处于靠下位置的（3）号位会遭到更多来自6点分矿处的攻击，是3个位置中最危险的

9点分矿（如图9～12）：




图9、图10：由于3D视角原因，该位置的坦克射程是最难把握的，（1）号位会受到最多4名掠夺者的攻击，虽然能覆盖2片水晶矿和一片气矿，并不推荐


图11：（2）号坦克位会受到来自分矿3名掠夺者的攻击，图中可以看到3个坦克位的具体位置


图12：（3）号坦克位是相对安全的点，能对其构成威胁的只有分矿处的1名与黄金矿处的两名掠夺者，且该点也较容易寻找

12点分矿：（如图13～15）


图13：（1）号位置会受到3名掠夺的威胁


图14：（2）号位会受到4名掠夺者的威胁


图15：（3）号位受5名掠夺者的威胁，是3个位置中最危险的。以上3个点皆处在5格单位的射程之外

总结：针对虫族陆军射程低下的短板，在其空军或空投能力完成前，在以上12个位置迅速出现的攻城坦克能够有效限制对方的分矿，对其施加压力。而对于神族，除非追猎的射程达到6格，对于以上个别有利位置的威胁也极其有限。因而不论飞重工还是运输机，坦克制后都可以起到奇效。

二、丛林盆地上的瞒天过海

通过地形隐藏自己的重武器，给予大意的敌人一出奇袭，或是隐藏一些关键性的单位，往往能在对局中取得意外之喜（如图16～17）。

总结：也许这么藏最大的意义是娱乐自己，并让你的对手视觉疲劳。


图16：风和日暖，静谧的森林，基地却早已处于攻城坦克的火焰之下



图17：圆圈处可隐藏坦克，区域A、B都是重火力覆盖区



图18：由于虫族部队的高机动性，人族稍有不慎，便会被对手抓住坦克未架起的空当突袭，因而人族因采取步步为营之策，支架坦克阶梯式推进，虽然影响了整体推进效率，但减低了对手可乘之机。图中紫色方框的坦克尚未架起，虫族毒暴部队已然近身，后果可想而知

三、常规对局中的阵地构筑

在人族对抗虫族时，拥有极高机动性的小狗+毒暴的部队是人族主力枪兵的最大威胁，坦克在这里便起到了关键性的保护作用，在虫族机动部队近身前予以痛击，并摧毁虫族的棘手的防御设施。



图24～图26：标准的人族阵地推进，颇有层次的坦克阵使虫族要攻破它必须付出惨重代价，而人族则进退自如，掌控着比赛主动权。该战法与明末孙承宗对抗后金政权所采用筑城、屯田、守城战法有异曲同工之妙。防御塔推进适用于双方距离较近的对抗，步步推进，以守为攻。由图26可以看到，防空塔构筑起一条“安全通道”，人族后续可以源源不断地输送到前线而不用担心飞龙截击后援。这种打法缺点是推进成本高，速度慢，容易错失良机，若虫族采用偷渡道转移主力谋求异地再战，则会使人族陷入被动



图19：3部坦克在进攻途中分批架起，使推进更加稳健，也使人族拥有很长的纵深，枪兵可以沿红线方向H&R操作



图22：该图所示的坦克阵过于松散，针对R1区域明显火力不足，而R2区域则出现了轻微的火力交叉，使过多的伤害浪费在了虫族的前排单位上，一波攻击后的火力间隙给了虫族近身的机会



图20～21。如图所示，3部坦克互成犄角之势，并在虫族可能进攻的R1、R2区域构成火力梯度，在虫族冲锋时分段进攻从而最大限度上发挥坦克的攻击力



图23：面对人族的坦克枪兵推进，虫族大打拖把流，陆军主力不断游走牵制人族的推进速度，飞龙利用高机动性截击后援。当虫族主力逐渐超越缺乏补给的人族前军时，果断地展开两面包夹，吃掉这股来犯孤军。人族不得不在主力中加入雷神反制飞龙，这一变动大大延后了人族主力出门时间，虫族则借此争取到了中前期宝贵的发展扩张机会



图27：听着厚重的金属摇滚乐，用强悍的火力将对手湮没，攻城坦克是广大玩家对人族之爱的最好诠释

总结

由于种族特性，人族必须在中前期用MM部队给予虫族足够的压力，虫族则利用小狗及毒暴的机动性包夹人族。忌惮于毒暴的人族开始采用坦克支架逐次推进，虫族对应祭出马本开创的拖把流，迫使人族在主力中加入雷神或采用WS阵地推进。最终，虫族于夹缝中争取到了些许宝贵的发展时间。这种打法螺旋式地递进，正是电子竞技战术价值的最佳体现，也是电子竞技最大的魅力所在。

在电子竞技的世界里，有限的是时间、空间、操作，无限的是玩家不竭的想像力与尝试精神。放弃无限意味追求有限，无疑是不明智的。即使对各种奇葩的打法嗤之以鼻，也不能无视其朝着战术进步的方向上所作出的勇敢尝试，这种源自草根玩家的努力，才是电子竞技的精神原动力。P

从游戏、玩家和网络虚拟化运营说开去

■湖北 FAL

网络和游戏其实早已不是什么新话题，早在2003年左右，《传奇》的兴起就已经使网络红了半边天。网络游戏的营销模式也正式建立起来，然而当时的模式并不完善，那时的网游大多采用点卡计时制，虚拟卡的交易也很少，单机游戏更不用说，如果经销商没货，玩游戏那就是奢谈。大多数情况下我们只能拿着钱，到网吧或者电脑城之类的地方去购买实体卡。虽然如此，不过这种极度不方便的模式依然存在了很长一段时间，直到免费网游的出现，一场变革之后，今天的各色免费网络游戏，以及虚拟化的单机游戏渐渐在市场站稳了脚跟。关注这一新情况的同时，我们不禁要问问，为什么会出现这种情况？为什么一度低迷的单机市场能够再度回温？为什么免费网游的存在依旧如此火爆？笔者不才，愿意在此分享下自己的见解。

玩家与玩家的攀比

首先，玩家为什么玩游戏？FPS的爱好者们喜欢炫耀自己枪法有多么精准，一把M9能放翻对方的SCAR；RPG的铁杆们自然对剧情情有独钟，恨不能把游戏从头到尾每一句对话都背下来；而对RTS狂热玩家而言，没有什么比杀掉对手的英雄，消灭对手的部队，然后华丽丽的扔下一颗大杀器更让人爽快的了。这些现象看起来各有千秋，不过综合起来，本质也不外乎两个词：熟悉、攀比。

对，玩游戏，特别是网游，不去攀比肯定是不大可能的。对于网游，尤其是竞技类游戏，攀比显然是众所周知的现象。而对于RPG这类非竞技对抗性游戏，似乎没有攀比这个说法，然而，事实上，这是真的吗？我们不妨设想我们在某论坛看到如下帖子：

1楼（楼主）：《云之遥》的结局是怎么回事啊？这么快就完了？我怎么觉得一点都没意思。

2楼：楼主SB，你根本没玩到什么精华的内容，精华都在“兰茵篇”里面呢。

3楼：我是楼主，楼上你什么意思？“兰茵篇”又得自己掏钱，八成又是坑钱的作品。



说起线上交易，淘宝等网站功不可没

4楼：楼主这么说就不对了，“兰茵篇”其实把很多事情都解释清楚了，像……（此处省略无关剧情介绍）。

5楼：什么？居然这么给力，我要好好考虑下了。

6楼：我是楼主，原来是这样。2楼你得瑟什么啊，不就是一个资料片么，买就买，有什么了不起的。

看到这里，或许大家有似曾相识的感觉？基于信息不对称的作品（绝佳的例子：各种游戏的DLC），很显然是厂商捞钱的杀手锏之一。究其原因，无非还是上面那两个词。对剧情熟悉的玩家，和一般玩家相比时，一种油然而生的优越感会使得他无限夸大他独占的那一部分（即DLC剧情），这对其他玩家的诱导作用无疑是巨大的。好吧，管它坑爹不坑爹，有人说好，那就买个试试吧。与此同时，远在千里之外的游戏厂商和代理商便开始捂着嘴偷笑。这个道理看起来似乎有点站不住脚，不过细细想想，“五毛”和“喷子”不也是这么来的么？

网游和玩家的博弈

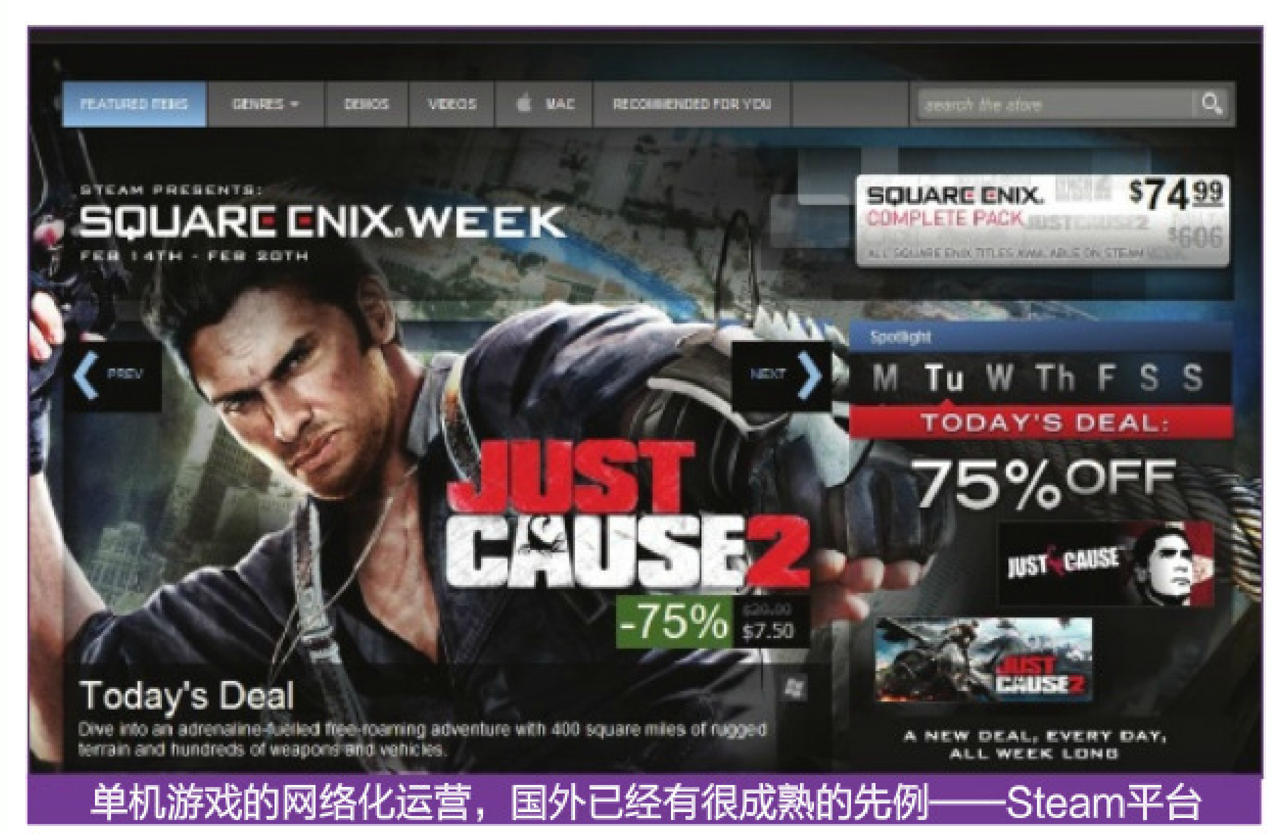
其实，与其说是游戏和玩家的博弈，倒不如说是玩家和游戏厂商之间的对垒，这点在网游上表现尤为突出。代理商自然是想着办法从玩家口袋里掏钱，不过师出需有名，偷的抢的不能算，我得让你老老实实自愿送上门来，然后我再去“笑纳”，不愧是两全其美的双赢，于是各种营销策略应运而生。早期的点卡计时自然没法再去迎合消费者，打着免费的广告进行盈利才是明智之举。

对经济学有点了解的玩家都清楚，需求决定供给。某件东西，要的人多了，自然水涨船高，价格上涨；没人要的货色，价钱便如同路边的大白菜。只是，这个原理到了网络中，一旦和游戏挂上钩，便已经失去了效用。游戏的运营权在厂商手上，厂商垄断了游戏的一切定价权，正因为如此，厂商才能依靠各种收费道具赚得盆满钵满。不过，激烈的现状也使得运营商意识到，必须要做出一些改变以增强自身的竞争力，于是，各种促销措施横空出世。其中最具有代表性的莫过于“赠送”和“折扣”。

从某种意义上说，“赠送”等同于“免费”。“免费”也许并不会花费玩家的钱，但显然，玩家为了免费会以花费其他的东西作为代价。

我们不妨看看“免费”的前提究竟有哪些。某些游戏当中，“免费”的代价可能是要求玩家购买其他的商品，然后赠送一些额外的道具；另一些游戏可能要求完成一系列任务，将道具以奖励的方式发放给玩家；还有一些游戏更为直接：消耗多少疲劳值，可以获得指定道具。无论是哪种方式，玩家为了得到那些免费的东西，都会拼了命完成任务，这也大大提升了玩家的在线时间。在线时间越长，玩家在其他方面进行消费的可能性就越高——完成任务时不小心角色死了，怎么办？花钱复活吧。复活点太远了？花钱传送吧，这些手段花样繁多，目的都是为了盈利，手段都是通过延长角色在线时间，从而获得其他方面的利益——现实生活中，许多超市会让你到先最高层，然后一层层下降到收银台，也是差不多的道理，你在超市呆的时间越久，购买其他商品的可能性就越大。


《云之遥》的热销告诉我们，单机市场并没有想象中的那么糟糕



单机游戏的网络化运营，国外已经有很成熟的先例——Steam平台



网游的运营给5173这类网站带来了福音



虚拟化的交易，金钱在这里仅仅是一个数字



如果无视DLC的“捞钱”属性，实际上它是一种不错的运营手段

在线购买激活码，单机游戏网络虚拟化运营的一个伟大胜利

对于更为直接的“免费赠送”方式——买一赠一（或者满XX赠XX），厂商讲究的是时效性。“限时”是最大的招牌，“过了这个村就没这个店了”，这种宣传方式最适用于游戏厂商的活动，且不论那赠品如何，“限时”就足以打动大多数玩家了。受到误导宣传的玩家会暂时忘记有没有更好的选择，也不会考虑赠品的价格是否已经包含在原有商品之中，更不会反思购买的道具对自己是否真正有用？为了几个免费的橘子去购买一堆烂桃子霉苹果，很显然是一笔失败的交易。大多数所谓的赠品，的确有其特色，但并不代表这些赠品是不可或缺的，运营商抓住了玩家“害怕失去机会”的心理，赚一笔自然不在话下。

提到“赠送”，自然不能不提到“打折”。两者表现形式相近，本质也是相通的，只是原理上有些许不同。赠送的道具，一般是玩家平时无法得到的，具有时效性和稀有性的物品；而打折的道具，则是我们低头不见抬头见，在游戏中经常使用的那一类物品。为什么有这种差别呢？答案其实并不难，正因为这些物品是我们游戏的必需品，我们对其价格早已了如指掌，长久以来，玩家对运营商设定的标准已经习惯了，此时突然来个打折降价，对于大多数玩家而言，那是否又是一次“机不可失”“不买就是损失”的“机会”呢？正是因为有短期的降价（倘若期限一长，玩家适应了新的标准，销量恐怕要大打折扣），运营商便能依靠这“一时的火爆”和消费者的一时冲动在短时间获得大量收入。

打折和免费，都是厂商利用心理学上的招数，误导消费者，从而获利的绝佳例子。同时，也有聪明的厂商反其道而行之，也获得了巨大成功。

众所周知，玩家喜欢的是物美价廉的商品，高价的商品应该会少有人问津。不过，某些代理商却成功的传达了另外一种信息：高价的，就是好的。

高价等不等于好，这个话题也许没有一个正确的答案，不过，它看起来似乎很有道理。俗话说“便宜无好货”，道具越高价，那么购买的玩家也就会越强力，占有的优势就会越多。玩家只要接受了这个信息，代理商日进斗金也不是什么梦想了，而且，这也并非什么空想，早已有人实践了这一步，并取得了巨大的成功。

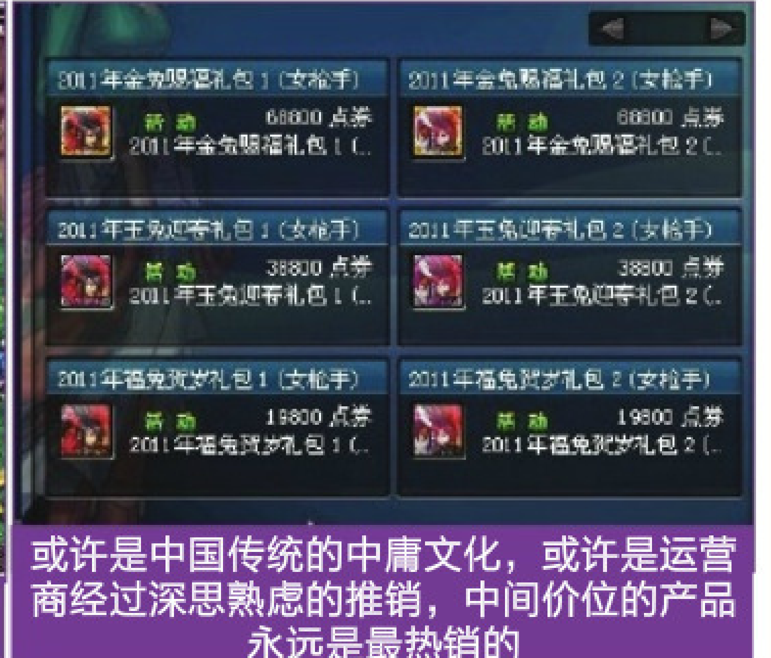
“一分钱一分货”实际上是一种安慰疗法。借由大量金钱的投入，能够给玩家带来一种心理安慰：我买的东西贵了，品质也一定好。心理素质的提升在一定程度上能够提高玩家的水平，但在这种情况下，这种提高很容易被玩家归结于自己的金钱投入：“我花了那么多钱，这么强是应该的。”也许有玩家觉得能以理解。那么，我们不妨拿某位教授做个例子：此教授自创的电击疗法，据说对网瘾有奇效，究竟此法是否有奇效不得而知。就我们知道的，许多家长不惜千里慕名而来，为什么？他们听说过疗效了吗？没有。那为什么？看看那6000元一月的治疗费用，你会认为不可靠吗？虽然最后事实证明，这种疗法的确不怎么可靠，不过依旧有不少人相信这类方式的疗效，某种意义上，这也是高价带来的结果。

网游中这种情况随处可见：某游戏推出一款新时装，搭配若干“珍贵道具”，售价超过普通时装几十元，在时装搭配的属性或者功能上进行一些加强，进行高价出售，这些高价道具虽然比一般道具要贵，但销量比起一般道具也差不到哪里去，甚至有可能超越一般道具，这也是“高价战略”的体现。至于某些舞蹈类网游的道具，只提供外观上的改观而没有实质性的帮助，这一类便是完完全全的安慰疗法了。

自身与自身的较量

俗话说，“一个人最大的敌人就是自己。”玩家们也不例外，跟风消费、盲目投入金钱，最根本的原因还是玩家未能控制好自己，各种诱惑因素直接影响到了玩家的行为。这些因素有外界的，也有自身的，前面我们已经提及到了一些外部因素，这里不妨谈谈内因。

运营商时不时会弄些情侣之类的爆料，以生动感提升游戏的影响，顺带给自己带来额外收入

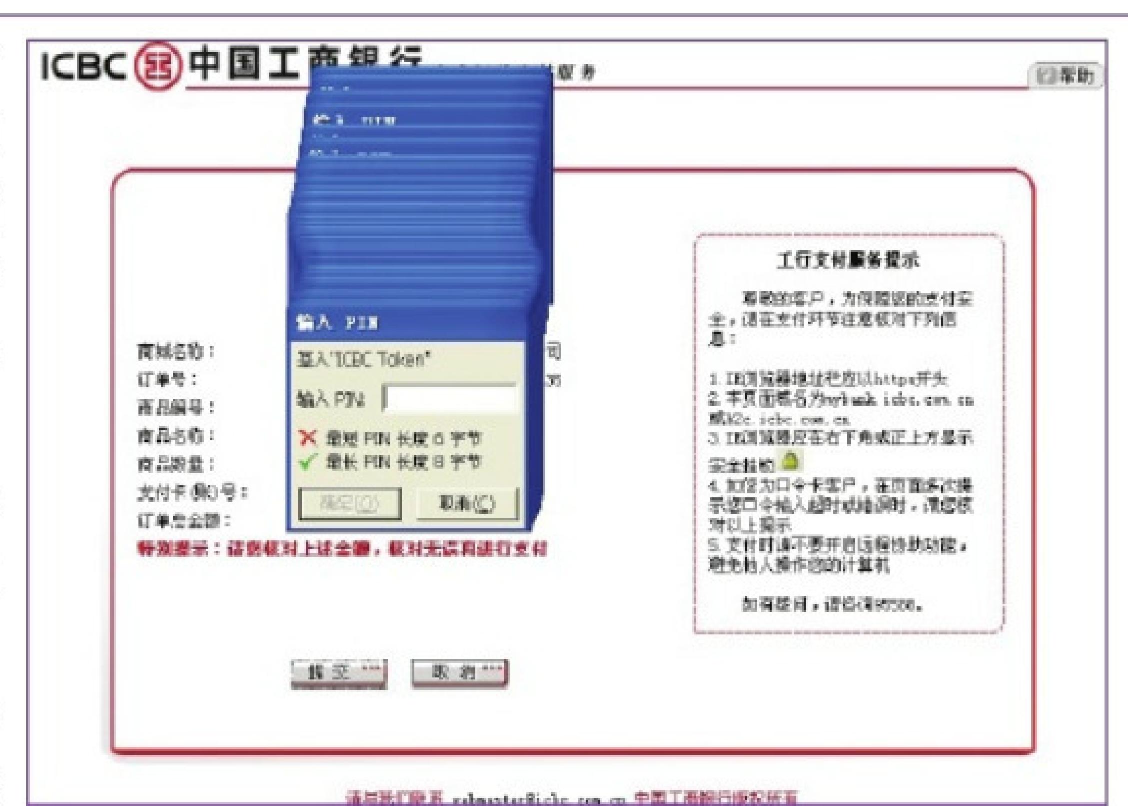


或许是中国传统的中庸文化，或许是运营商经过深思熟虑的推销，中间价位的产品永远是最热销的

我们总是会害怕失去，比如，一百元钱，一件装备，一个本可以获得的奖励。在失去之后，我们会不计一切代价去弥补损失，例如，假若我们遗失了一百元钱，我们就会更努力地工作，赚到一百元；对于网游，我们假若失去了装备，弥补的方式自然是再买一件了，倘若那是神装，我们需要付出的则会更多。也许，我们可以通过降低标准克制自己的消费，不过，似乎每次这样的尝试都失败了？

我们对于自己所有的东西具有强烈的依赖性，某些行为经济学家称之为“所有权依赖症”，这种情感上的不理性极易被厂家利用——“试用”就是一个很好的例子。代理商将道具免费赠送给你，在几天内，你可以尽情享受这项道具的特殊功能，过了几天，如果你觉得满意，便可以以优惠价购得一份相同的永久性道具，如果不满意，那也可以不用花钱，只是再也用不了那个道具了。假设厂商是公平守信的，在我们看来，这款道具的销售并不会多么惊人，可是，情况往往是这样：免费试用期间，大家都尝到了甜头，试用结束后，一波又一波的人们点开游戏中的商城，选中了那款道具，然后毫不犹豫的点击“确定”完成购买。对于我们所有的东西，依赖性发挥了强大的作用（“毕竟，这可是属于我的东西啊！”大家都会这么想）。除此之外，另一种“快乐水车效应”也开始和“所有权依赖症”强强联合，夹击玩家。

“快乐水车效应”看起来深奥，实际上很简单，中国有一句类似的俗语唤作“人心不足蛇吞象”。玩家们总是羡慕游戏中那些强力的装备，因此他们花大价钱购买了他们梦寐以求的极品，他们快乐了，幸福了，然而这种幸福却是短暂的，一旦看到了其他玩家拥有更加给力的装备，这种暂时的幸福感顿时便会荡然无存，就算没有其他玩家的对照，随着时间的推移，这种幸福感也会慢慢消退。而为了保持这种幸福感，玩家们便不得不花掉更多的钱追求更好的装备，期盼通过这种方式获得新的幸福感。某些游戏开发者，特别是某些韩式游戏，看准了玩家的这种心理，推出了带有“装备强化”这一特性的一系列游戏，强化可以带来巨大的利益，但也伴随着巨大的风险，一旦强化失败，轻则装备失去之前的强化基础，玩家又得从零开始。重则装备变成了浮云，大侠请节哀顺变。失去了强力的装备，“所有权依赖症”发挥效用，玩家只好自掏腰包再买一件相同的装备。而随着时间推移，“快乐水车”越来越明显，终于某一天，玩家又一次按捺不住，将鼠标放到了强化的按钮上……在似曾相识的循环中，运营商们一次又一次从中获利。



现在购物只需要插入U盾，输入几个字母，按下鼠标，一切就结束了，这个过程和现金离得越来越远，也使玩家变得越来越不理性



传统的标准——豪华产品的问题在于选择余地太小，加上中庸文化作祟，玩家没有另一种商品进行横向比较，网购激活码的方式从某种程度上弥补了这一问题



按时间计点卡的游戏，运营商大多会推出一类活动，无外乎让玩家保持在线状态，越久越好

相似的情况还有很多，例如，玩家们往往会注重个人的情况而忽视总体的数据，只因为个人事例具有强烈的生动感和密切度。某游戏宣称，有多少多少对情侣依靠此游戏相识，玩家大多会当成扯淡，但倘若给出几个具体的角色名称，配上几段生动的描述，然后摆出一幅图片……笔者不知道接下来会发生什么，但笔者能够肯定，接下来这几天，服务器喇叭等聊天类收费道具绝对会热卖……

从网游看单机网络化运营之路

近年来萎靡不振的单机市场似乎已经预示了单机之死，然而随着两款国产RPG——《古剑奇谭》以及《轩辕剑外传——云之遥》的发售，火爆的销量似乎又在暗示人们：这个担心完全是多余的。除去玩家之间讨论已久的盗版和破解问题，笔者以为，更深层和更主要的原因却在内部。

盗版和破解固然是单机游戏生存的大敌，但我们却常常过于重视这方面的信息，忽视了游戏的本质：游戏也是一种商品，需要进行营销，也需要在销售和支付方面进行改革。《古剑奇谭》和《云之遥》对于网络化营销的掌握恰到好处。而这种营销方式的来历，归根结底要从网游和依附于网游的各种衍生物说起。

说起网上购物，许多网友必然会想起“淘宝网”。如今的网络中，网购占据了很大的一部分比重，而淘宝引进的在线支付模式也广受网友好评，众多对手也争相效仿。其中，就有一个名为5173的网站，



让玩家参与单机游戏的开发，会让玩家更重视自己“开发”的游戏，同时愿意出更高的价格购买此游戏，尽管这位玩家可能只是画了一幅地图

这个网站依靠网络游戏的线上交易成功在市场站稳脚跟，与某些玩家追求卓越装备，大量花费金钱购买装备的行为是紧密相连的。只不过，网络购物和网银的迅猛发展为这些行为起到了极快



其实，如果网络化运营和游戏中的特殊道具结合起来，也是不错的卖点，例如云之遥兰茵篇在线激活即送战队勋章一枚，可以实现人物的换装


柳暗花明
谈国产单机游戏的网络化运营

单机的网络化运营，精华不在于防盗版，而是模糊消费者的消费观念

的推进作用。

也许读者并没有注意到这个细节：网络购物与现实购物有一点不同，那就是购买商品时，买家并不需要从口袋里掏出相应数额的人民币，换取对应的商品。买家需要做的，只是插上U盾，点击几个按钮，输入密码，即可完成交易，这一过程完全是无形的，这在方便了双方的同时也埋下了隐患。

购买现实生活中的物品，我们会再三思量。购买虚拟物品同样也应该如此，但为什么我们在虚拟物品上花费的金钱标准远远高于生活中的物品？因为我们的货币不是现金，或者说，不是看得见摸得着的现金。

举个例子，假设笔者在虚拟物品交易网站上购买了一些游戏币或道具，笔者会这么想：1.我买的不是现金，不是人民币，而是游戏币。2.这是虚拟的东西，我没有获得有形的财产。3.我可是在网银的账号上买的，又不是直接从口袋里拿钱的，眼不见心不烦嘛。4.最终，购买是通过支付宝或者各种交易手段进行网上转账完成，而不是直接用现金进行交易，这使得我们离人民币现金更远了一步。最终，谁花了多少钱？对玩家的影响有多大？模糊不清。而倘若让玩家手里拿着同等的现金去购买相应的道具，或许他会犹豫半天最终放弃。

从消极的方面来看，这是一件坏事（因为这可能促使玩家做出很不明智的选择，大量在游戏上投入金钱而不自知），然而，如果将这个原理应用到单机游戏网络化的营销上，我们可以获得不小的启示。

《古剑奇谭》和《云之遥》，两者都采用了网络购买激活序列号激活的方式，这是营销方面不小的进步。其影响绝非省下一点金钱那么简单。正如上文所提及的，单机游戏通过网络营销虚拟化之后，它的存在感以及它和人民币的关系被弱化了，玩家也更易于购买网络虚拟化的商品。比起那些购买了激活序列号，然后直接运行游戏奋战的玩家而言，笔者多多少少有点不幸：电脑桌旁摆着一盒台版《云之遥》的包装以及攻略，包装上面的繁体字无时无刻不再提醒着笔者，这东西花掉了将近200块钱……

直接用现金进行交易，和利用网上的虚拟交易方式进行交易，两者的差别影响相距甚远。网络购物的发展，一方面是因为网络购物的确方便便宜，不过更重要的，自然就是现金交易的无形化，玩家不会看重花掉了多少钱，反而会注重于新软件或者新道具的体验。当然，只要不将那些虚拟的东西再次具象化，玩家就会一直乐于此道，运营商以及代理商也自然乐的合不拢嘴了。

另一方面，玩家们需要与众不同的东西，倘若有一天，单机游戏能够支持玩家自定义内容物，然后根据预算输出合理的价格，那也将是一次革命性的进步——例如，自订尺寸的周边—— 一把真实长度的轩辕剑？或者一款MP7A1的枪模？给游戏打上“玩家某某某自制”的标签，能够极大提升玩家的积极性。而这个功能无疑需要网络的大力支持，这也是商家运营方式的新方向，一个很好的开端。

而在商品的销售方面，单机的销售策略也可以学学网游。但凡节日，网游推出比较大型的礼包，会分成三种类型，最便宜的，中等价格的，以及贵的，运营商的目的并非在最贵的礼包上做文章，而是瞄准中等的礼包，事实上中等价格礼包的销量是最好的。单机销售也可以效仿之，在之前的标准版和豪华版之间同步插入一个新的版本，利用其他两个版本烘托出新版本的好处，相对于标准版，玩家自然会选择更高价格的新版本。

结语

说了这么多，并不是想替某些游戏运营商推卸责任或者打广告，而是笔者认为，在表象之下的深层原因，一直没有人进行研究和发掘，现在笔者以此篇文章抛砖引玉，也希望大家能够根据经验得出自己的看法的结论。对于网游花费过多的个中缘由，笔者也没有好的解决之道。除去立法方面的指引作用，我们，作为一名普通玩家所能做的，只有控制自己，在头脑发热时让自己冷静一下，更加客观的去对待我们自己和引诱我们的各种因素。而对于单机的运营模式，网络化将是一个很好的发展起点和模式，此举能够吸取网游运营的各种优势，化为己用，对今后单机游戏的发展会有更大的助推作用。



哟，好玩家，不来一发吗？
——去便当化的CTM

■北京 木然

“如果你爱一个人，送他去台服，因为那里是天堂；如果你恨一个人，也送他去台服，因为那里是地狱。”

升上85的一个星期后，我改掉了QQ签名，事实证明我的台服之行就像这句话说的一样充满了唯物辩证性：好处是我不用再等个两三年就能玩上原汁原味的“大灾变”；坏处是我得忍受一个充满了Bug的不成熟版本以及暴雪种种的“坑爹”设计。以上两条忽略不计，最让我吐槽不能的是当前的副本难度（这还是削弱后的），在习惯了WLK平均15分钟一发的英雄副本以后，再让人去普通格瑞姆巴托灭上一个小时确实是一件Ungelivable的事儿。尽管半年前我还信誓旦旦地说，CTM的去便当化，将带给我们久违的（灭团）体验。

然而事实是，我开始蛊惑我的兄弟们进驻台服，并准备好爆米花和板凳，坐等他们灭得死去活来的情景。

重回旧世

关于灭团，我们似乎有一段很久远的记忆。

我之所谓“灭团”，不是在10人冰龙前卡了N个CD，最后因配合不够而散伙，也不是在萨伦之渊，因为坑爹的DPS胡来而导致MT惨死的人伦悲剧。我要说的灭团，和便当成灾的WLK无关，和世风日下的3.0及3.13无关。

我的意思是，咱们似乎很久都没有体验过那种在5人本里提心吊胆，步步为营的感觉了。

当暴雪在蓝帖中提出“重回旧世”的概念时，我先是出于本能地虎躯一震，紧接着便报以热烈的掌声。身为一个有幸在前3.0时代赶上英雄本大潮的WoWer，我对围栏的门神、能源舰的机器人、暗影迷宫的召唤师等小怪充满了极其深厚的感情：如果不是它们，我大概也不会像今天的大多数RL一样鸡婆，更不会把“星星羊，大饼闷，杀骷髅”的宏做好放在触手可及的位置。大概是因为当初灭得郁闷了，以至于我在进入WLK英雄本的时候总感叹“这也太容易了”。输出123、治疗456、坦克789，“无脑”和“AOE”成了副本的关键词。导致灭团的理由也变得越来越简单：突发的Add已不足以构成致命的威胁，坦克的强度也足以应付众多小怪或强力Boss造成的高额伤害，至于治疗的续航，除了HLK，我还真想不到有哪场Boss战足以刷到空蓝的。只要谨记“脚下有啥躲啥，Boss招啥打啥”的铁则，那么从NAXX到ULD，从TOC到ICC，我可以保证每次灭团，RL第一个骂的绝对不会是你。

如今有人拿着疯子成就洋洋自得的时候，老玩家们恐怕都懒得提醒，和旧世的团队副本想比，HTOC对他们来说压力并不算太大。NAXX作为TBC前的最后一个40人团队副本，其难度至今仍被人所乐道；TAQ里的几个“No Patch No Down”的Boss，给开荒者带来了无尽的噩梦；卡散在BWL小红龙前的公会，堆叠Boss身前的尸骨；就连MC门口的两只熔岩巨人，也曾是无法逾越的高山——旧世就是这样一个时代，它能让人死去活来却又乐此不彼。



这个小小的插曲让每天的日常充满了“欢乐”

CTM的副本设计就充分反应了这样的特点。MT开始注重更多的闪招以确保生存而不是一味地血甲流，因为他们需要在治疗崩溃前为团队争取更多的时间，有玩家言曰“整


H奥拉基尔，直到CTM开放将近两个月后才被梦想公会首推


H石岩之心，这个副本成为了无数便当党的地狱

个WLK坦克都在为不被Boss三刀砍死而努力，CTM中坦克还要为不被Boss三百刀砍死而努力”。另一方面，Boss战中团队承受的大量伤害，自然也就成了治疗的噩梦，由于法术消耗的大幅提高和回复手段的全面削弱，如何用最少的蓝弥补最多的血量缺口成为“四大名补”共同面对的难题，WLK副本中全程不打坐回复的局面将一去不回。至于DPS，在治疗能力有限的情况下他们几乎就成了副本中的“二等公民”，面对血量高得变态的Boss，DPS们不仅要考虑如何最大化伤害，更要担心自己脆弱的身躯，毕竟活着才有输出对吧？各种需要大量跑位的Boss战，也基本上把“站桩输出”这个概念踢出了副本，这就意味着如果今后你还想在Recount中独占鳌头，你就得付出更多的心血。相应的，一个优秀的DPS就和优秀的坦克或治疗一样，都是开荒中的抢手货。不幸的是，从WLK的天堂到CTM的地狱，许多人都表示难以适应，只有少数玩家迅速调整了心态，并真正享受到了这种难度带来的乐趣——我想挑战的意义就在于此，你认为呢？

“重回旧世”的另一个意思可以从字面上理解。什么叫悲剧？悲剧就是有人精心制作了一个花瓶，然后当着你的面抡起锤子把花瓶砸得粉碎。灾变后的艾泽拉斯就是这样一个活生生的悲剧，不过我们并不排斥悲剧，甚至还把那些设计得恰到好处的悲剧奉为经典。面对一个被死亡之翼寻花问柳后到处是残花败柳的世界，我们不仅没感到惋惜，还对暴雪的“辣手摧花”表示惊叹与敬佩。耗时一年的CG动画亦告诉我们：2012算个啥！毁灭世界哪用得着太阳对着地球隔空发波，有DW一对肉翅足以。

所以当我们从极北之地返回故乡时，发现那些过往的风景皆已不再。从劫后余生的黑海岸到生灵涂炭的灰谷，从一分为二的贫瘠之地到水漫金山的千针石林，从阴霾笼罩的吉尔尼斯到内忧外患的暴风王国，一切衰败凋零的事物都在宣告一件事：死亡之翼必须死！暴雪借此契机，将1～60级的任务线推翻重做，让小号和新号的升级之路变得更加Cool；至于80～85，我只能说新地图肯定值回我的点卡钱了（我是点卡党）。除了海山略显繁琐之外，瓦许伊尔（台译，下同）、地深之源、奥丹姆和暮光高地这4块区域的任务都相当给力，尤其是瓦许伊尔和奥丹姆，简直就是两个电影院，其任务的精彩程度让人欲罢不能。在清空奥丹姆的所有任务后我还给它起了一个别名“Oh,damn!”，我之所以这样感慨不是因为它的故事线太长，而是觉得区区一百多个任务实在是满足不了我的胃口。从开始的失落之城大逃亡，到后来的古代遗迹探险，再到最后“法柜奇兵”经典一幕的重现，其间穿插了炮战、坦克战、飞机战、潜入战等种种有趣的片段，内容简明扼要，剧情扣人心弦，过程惊险刺激，节奏轻松明快，一反WLK冗长无聊的“清点，转移，再清点”模式。玩家不再是做完一长串任务后除了经验和装备便一无所获，而是更加享受完成任务的过程——我敢说EQ如果还在世的话，定然会为“山口山”这个优秀的徒弟而感到自豪。暴雪用它独有的方式让原本枯燥的升级变成了一种乐趣，也成功从WLK的瓶颈中摆脱出来，使原本抱着便当心理进入新地图的玩家忍不住停了下来，仔细去看一看，自己究竟为这个世界做了些什么。

从“副本”和“任务”这两个重要领域里我们可以看到，暴雪正为了那些“核心玩家”而做出改变。“重回旧世”不仅仅是宣传的噱头，更是一种“去便当化”的信号，通过这一点，暴雪希望向所有人宣布：Ladies and gentlemen,WoW is back.

“不好玩”的CTM

我们满怀着“终于可以痛痛快快地CTM了”的期待进入了久违的85级时代，却被暴雪迎头浇下了一桶冷水。虽然多少有些心理准备，但暴雪前后态度转变之快还是难免让人有茫然失措之感。从某种角度上来说，“大灾变”意味着便当玩家的“灾变”，死亡之翼轻轻挥一挥翅膀，便带走了原本唾手可得的史诗级装备以及容易到如同切菜的副本难度。没有亲友的新手，在85级的英雄副本中几乎是寸步难行，一切仿佛又回到了当初那个依靠配合与默契的时代。

如此说来，“大灾变”确实是“不好玩”的，尤其是对于那些3.3后，被暴雪的亲民政策感动得如沐春风的快餐式玩家。他们原本就是随机系统的既得利益者，是在这个游戏世界中，占有绝对比例的“悠悠众生”，暴雪这么做，难道不怕把自己的“上帝”给吓走吗？

且慢，目前下结论为时尚早。不如先将目光从CTM挪开，投向更加遥远的从前，那个便当才刚刚开始兴盛的年代。

那个时候的暴雪认为，理应让每个玩家都有权力享受到游戏的全部内容，而不是让精心设计的副本Boss成为高端公会的专利。此乃便当之开端，自此以后，各种降低游戏门槛、淡化玩家差距的举措便一波接着一波。我们看到的便当化，更像是暴雪有意在幕后推动而形成的，更多的是出于开发者的意愿，而不仅仅是玩家自发的行为。这是一种商业化的妥协，同时

又是一种理想化的改革——暴雪试图在《魔兽世界》中建设这样一个大同社会，使壮（高端玩家）有所用，幼（休闲玩家）有所养，使其各得其所，各安其分，这样便可以达到“人人有本打，个个有装拿”的境界。

诚然，暴雪的想法是值得称颂的。问题是，就好像对职业平衡的把握一样，连他们自己都不清楚，这个便当化的限度究竟在哪里。于是我们便看到曾经难到令人发指的NAXX成为又一个卡拉赞（严格说连卡拉赞都不如），以及整个WLK公认的最垃圾的版本3.2“十字军的召唤”。即使H小强的设计亦不乏可圈可点之处，但我还是禁不住发问：究竟得吃错药到什么程度，才能让3.1奥杜尔天才般的创意沦为了HTOC这样的平庸甚至是让人大失所望。我们从未见过暴雪会为了尽快让副本平民化而推出一个如此敷衍的版本，而且让人无法相信的是，这个版本就紧排在好评如潮的3.1后面。而且！请允许我再用一次


不开玩笑地说，ICC的Boss其实很无聊，恩，相当无聊


除了3H，WLK的英雄本还有英雄本的样子吗？

“而且”，过度的便当化自此一直延伸到了WLK重中之重的3.3“王者的陨落”，以至于整个冰冠城塞，唯一让我感到满意的Boss只有骨骼惊奇的普崔希德教授，除此之外，绿龙、冰龙、女王乃至LK的战斗只能说是小有亮点。如果你不同意我的看法，敬请参考同为版本末期出身的NAXX与SW，它们的难度与设计会为我说明一切。

也许有人会说，何苦为难玩家呢？我反问一句，为什么就不能为难玩家？从头A到尾的副本就是好副本吗？每个都掉顶级装备的Boss就是好Boss吗？副本究竟是用来打的，还是用来刷的？自从出现随机系统以后，这些问题就一直在困扰着我，如果再这么做下去，《魔兽世界》，还能是那个让人痛苦得咬牙切齿却又不得解脱的网络游戏吗？

暴雪的回答是：No

所以当史老板拿着他的“怀旧版征途”得瑟的时候，暴雪也应景打起了怀旧牌，只不过后者的手笔更大——玉柱哥只是把收费方式做了微调以掩盖游戏本身的骗钱属性，而暴雪则是很有诚意地打造了一部崭新的资料片（当然，也是骗钱）。我们见到的“大灾变”，就是在这种返璞归真的思路下诞生的产品，不，严格来说，实验品似乎更加合适。一直以来，暴雪都在尝试着寻找一个简单与困难之间的平衡点，让休闲玩家不至于玩得太累，也让高端玩家觉得自己的付出更加值得。因此在“大灾变”里，他们清晰地给出了各种游戏内容的定位——要求平均物品等级达到329才能进入的英雄副本意味着玩家再也不能一到85就开始排英雄随机；相应地，副本难度也随之提高，这便在无形中锻炼了玩家的手法，以免他们在进入更高阶段的Raid时惊慌失措；再加上暴雪统一了25人与10人团队的掉落，也让不同类型的玩家更加明确了自己的发展方向。这是在变本加厉地推动玩家分级吗？不，我不这么认为，对于一款收费游戏来说，暴雪完全没必要对客户区别对待，它只是想让玩家通过自己的努力，脚踏实地地走过“普通本——英雄本——团队Raid”这样的历程，而不是一蹴而就，在极短的时间获得巨大的提升，同时也让玩家自身沦为了随机系统的奴隶。我想这就是暴雪想要表达的：在难度提升的背后，你可以享受更丰富的游戏体验（包括更频繁的灭团），获得更多的快乐，并尝试着去做一个真正的“玩家”，一个好的“玩家”。

事实上，当我敲完这段文字的时候，我的骑士君仍然停留在蓝绿混穿的档次，被英雄随机那高高的门槛给吓倒在副本外。然而我依然快乐，这种快乐来自于每次都会在惊险中度过的普通副本，来自于富有耐心和爱心的各服队友，也来自于每次跑尸——我不觉得副本里偶尔的团灭是一件很痛苦的事，相反，它有时还是一种调剂，至少这比在无穷的“刷刷刷”中度过的3.3有意思多了。

截稿前，暴雪又宣布，他们将在4.06版本中进一步完善“大灾变”的基础机制，包括对一些过于“坑爹”的职业或天赋进行微调，以方便玩家获取更Cool的游戏体验——不过这回咱们不需要像猎人和战士那样每每在版本更新前后习惯性地泪流满面了。新的修改很给力，也很合理，至少它可以让我们在副本多少轻松一点。当然，根据暴雪的德性，玩家们注定是不会过得太舒服的，不过好消息是，这个游戏确实因为这部资料片而变得好玩了。因而我们也可以更加自豪地向热衷于挑战自我的AFKPlayer们发出邀请——

哟，好玩家，不来一发吗？P


琼斯在此，谁敢放肆！

大众软件 游戏测试平台

功夫英雄

格斗型3D网游，背景放在上海滩，也有叶问一类的NPC角色，看起来是个功夫打斗类的游戏，但是实际上完全不是那么回事。游戏充满超现实玄幻风格，游戏里既有仙侠类游戏才有的法师，也有未来科技类游戏才有的枪兵，还有功夫类游戏才有的战士、刺客，总之仅看登录界面的画面，游戏就是一个仙侠类网游，完全和叶问大师生活的上海滩八竿子都打不到，怪异得无与伦比——其实在我看来它很有种西方吸血鬼奇幻背景的味道。抛开背景的怪异与别扭，游戏整体感觉很不错，人物建模比较精细，男武士捂得够严实，女法师暴露得够诱惑。画风偏阴暗，战斗时的打击感很不错，战斗效果比较华丽。





官方网站：	http://hero.kongzhong.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	空中网
推荐度：	一般推荐

完美传奇



一款比较烂的游戏，画面算是2.1D的，很粗糙，人物建模简陋得很，且比例失调，比如法师的裙子就像个绿色锥桶一样，腰部以下完全没曲线，跑步和战斗动作看起来很呆傻，尤其是跑步，低头猫腰，搞得像日本忍者，极其古怪。战斗动作显得有些呆滞，不是很流畅，有时候几乎看不到怪物有什么攻击动作，而战斗效果更是简陋无比，总体感觉像是个10年前的游戏。同样是分辨率不可调，界面拥挤。新手任务让杀鸡宰猪，但是这些1级、2级的小怪非常厉害，玩家一不留神就挂掉，说明游戏平衡性还差点意思。





官方网站：	http://wm.hxfx.cn/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	华夏飞讯
推荐度：	浪费时间

灾变Online

2.1D游戏，画面虽谈不上精致，但倒也耐看，人物形象不错，跑步以及战斗动作较为真实，起码有让人玩下去的耐心，新手任务也比较合理。游戏分辨率不可调，界面稍显拥挤。总之游戏没有什么特色，该有的都有，虽然背景是放在未来，职业名称看起来花里胡哨，但是从根本上来说还是扛的、打的、加的那一套东西，包括技能、装备、属性等等，其实只是名字换了而已，并没有什么特殊之处。





官方网站：	http://zb.gameyj.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	公测
运营公司：	亿佳网络
推荐度：	不太推荐

炫舞吧2



3D舞蹈类游戏，被精通1代的同事誉为“节奏感最强的舞蹈类游戏”“比那些只需要拍空格键的某些舞蹈类游戏上等多了”，本人属于大叔级玩家，没玩过一代，也没玩过类似的舞蹈类游戏，跳了几次之后也并没有觉得节奏感如何，到了重音的时候要么没有按键动作，要么按键动作滞后一点，也许本人玩的是简单模式，也许本人的注意力都集中

在该什么时候按什么键上了——玩这个游戏，我只会觉得我已经老了……不过这种网游在我看来比的不是节奏、音乐、动作，而是画面是否够炫、道具是否够酷，自然，本游戏的人物建模、背景画面都很精美，特别是服装、饰品，种类繁多，穿戴之后男帅女靓，当然花钱也不少。游戏适合90后、00后的新一代年轻人去玩。





官方网站：	http://xwb.gyyx.cn/
游戏类型：	ETC
当前状况：	公测
运营公司：	北京光宇
推荐度：	比较推荐

侠义世界



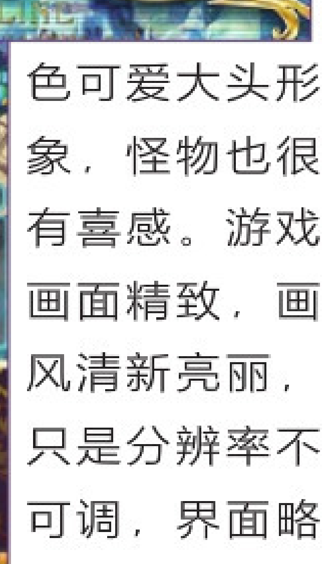
比较粗糙的2.1游戏，建模较差，人物跑步属于典型的"水上飘"，完全没有脚踏实地的感觉，战斗感觉一般，只能算是比较有节奏的，不是那种乱砍乱打的胡搞型，也没有哼哼哈哈的怪声。和NPC对话时会有和游戏界面不成比例的大头像出现，而对话字体也是不成比例的奇大无比，看着是清楚，但就是觉得别扭。游戏分辨率不可调，不过聊天窗口挂靠在游戏窗口之外，算是稍微缓解界面拥挤的情况。



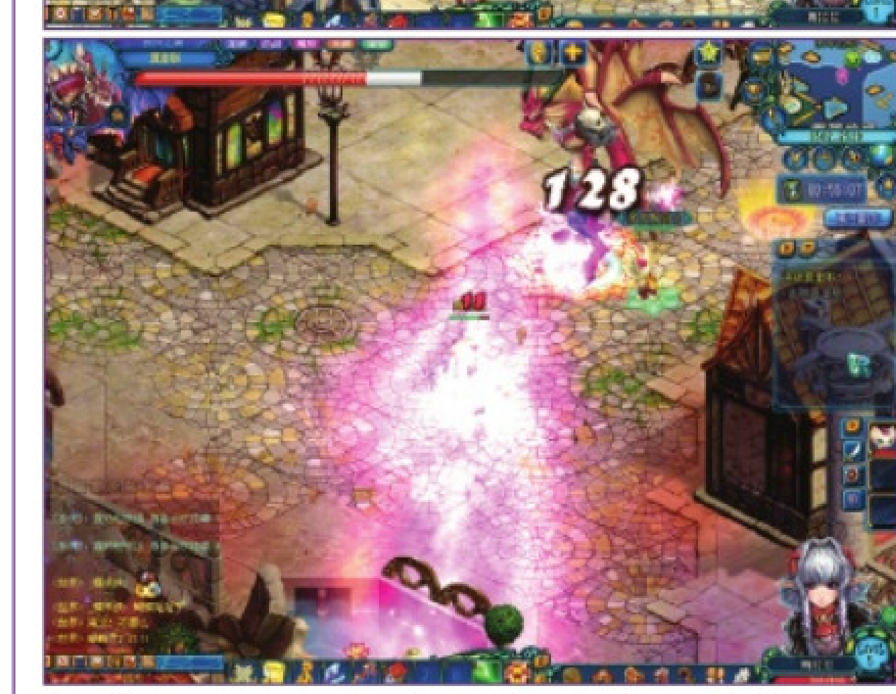


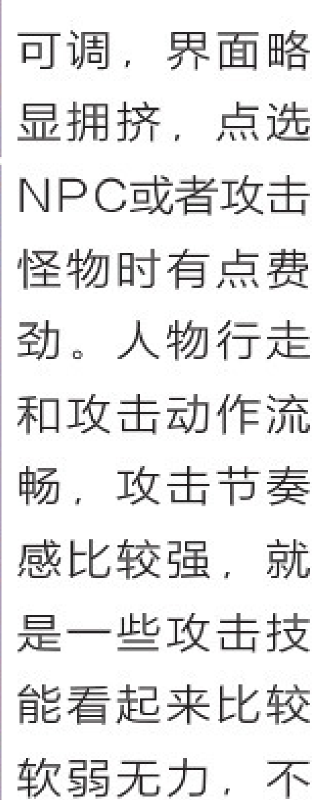
官方网站：	http://www.xysj.cn/index.html
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	梦工厂
推荐度：	浪费时间

勇者之歌



制作得还算比较精致的2.1D游戏，卡通Q版风格，角色可爱大头形象，怪物也很有喜感。游戏画面精致，画风清新亮丽，只是分辨率不可调，界面略显拥挤，点选NPC或者攻击怪物时有点费劲。人物行走和攻击动作流畅，攻击节奏感比较强，就是一些攻击技能看起来比较软弱无力，不够华丽——也许到了后期会有所变化。从整个系统来说，游戏算是中规中矩，该有的都有，除了技能升级系统稍稍有点变化外（采用两套经验值，一套是人物升级，一套是技能升级），没有什么特别吸引人的地方。游戏整体充满韩式网游特点，可能会受到一些女孩的喜欢。





官方网站：	http://yz.uqugame.com/yzzg/index.html
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	游趣网络
推荐度：	一般推荐

注释：2D画面，人物形象和背景都是2D，一般无法调整分辨率；2.1D画面，创建人物时人物形象为3D，进入游戏后背景为2D，人物形象变成2D，画面不可旋转，无法仰视、俯视，一般无法调整分辨率；2.5D画面，人物形象为3D，背景为2D，可旋转画面，但不可仰视、俯视，有时可以调整分辨率；3D画面，人物形象和背景都为3D，可旋转画面，可俯视、仰视，可调整分辨率。

奇异世界——阿比逃亡记3

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《奇异世界——阿比逃亡记》对有些游戏经历的玩家来说感觉不会陌生，当年“奇异世界原住民”（Oddworld Inhabitants）花费数年心血创作出这款游戏的时候，我们被它出色的图像表现，幽默的肢体动作，和那些各具特色的坏蛋人物所吸引，挑灯夜战，在这个幻想奇异的世界里心醉神驰。这个系列计划出10集，至今已推出4集，最初只有前两作有PC版，而后两集则出现在XBOX平台上。直到去年末，才推出了PC版的《奇异世界4部合集》（Oddworld: The Oddboxx），它对诸多阿比迷们来说具有很高的收藏价值。

现在介绍的这部《奇异世界——阿比逃亡记3》是该系列的第3集，它采用了双主角系统，除了前两作的主角——姆多贡人阿比外，还有形似蛙类的哈比特人孟许。阿比擅长陆地奔跑攀跳和心灵控制，孟许则擅长水中游泳和电流的力量，两人必须利用各自的独特技能互相配合才能解决谜题。本作中每个关卡的设计都精巧玄妙，引人思索，趣味性和难度比之前作均有所增强，非常值得阿比爱好者们赏玩。



良品　总评 8.0

制作	Oddworld Inhabitants
发行	Infogrames
类型	动作冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.5
画　面 Graphics	7.5
音　效 Sound	8.2
创　新 Creativity	8.0
剧　情 Story	7.5



浩瀚的海洋中，哈比特人孟许为了寻找族人的下落，游了无数个昼夜之后流落到一座荒岛上，不幸被兽夹捕捉住，被两名维克人带往他们的空中实验基地。与此同时，姆多贡人的先知告诉阿比关于孟许的事，让他去帮助孟许逃脱困境。

第01关 先知的洞窟（Raisin's Cave）

游戏开始在洞穴里，控制阿比练习基本操作。站到地上生长的蘑菇（SpooceShrub）上面便可收集，它是阿比魔法力量的源泉。调查蘑菇的数量，按下H键在角色头顶显示数字。

旁边的岩石上有绿色按钮，按空格操作打开旁边的门，在游戏中会遇到很多这样有绿色按钮的柱子，它们是信息点，是提供系统说明的。跑下斜坡来到圆圈处遇到萨满，像这样的萨满以后也会经常遇到，是为玩家提供解谜情报的。跑到标志处练习跳跃技巧，在此区域收集到48只蘑菇，然后学习让蘑菇再生的技能——站在蘑菇生长的地方按回车键。收集到50只蘑菇，跑到末端用蘑菇开门离开洞窟。像这种锁住的门或井后面会经常遇到，机关上显示的数字表示需要多少只蘑菇才能打开，在下文中将用“门（数字）”或“井（数字）”来表示。



机关上的蓝色数字表示需要消耗多少只蘑菇



第02关 蘑菇森林（SpooceShrub Forest）

本关仍然是教学关，沿着地上的蘑菇行进，让右边的萨满跟随（数字键1），走到圆形图腾处让其施展魔法（数字键5）开门。沿斜坡下去左转开门（40），在里面找到2名萨满，让其跟随（数字键2）。返回路口往右边走，在雷区前让萨满待命（数字键3），只身穿过雷区找到一口井（30），用它弹跳到高处栈桥，在坳谷找到另2名萨满，带他们到图腾处施法开门，远处的一道门也同时打开。带着5名萨满穿过远处的那道门，前面大门前有6个图腾，还差人手。往前是一座复活图腾（10），它是姆多贡的复活点，从里面召唤1名萨满，带着6名萨满前往大门处施法开门。

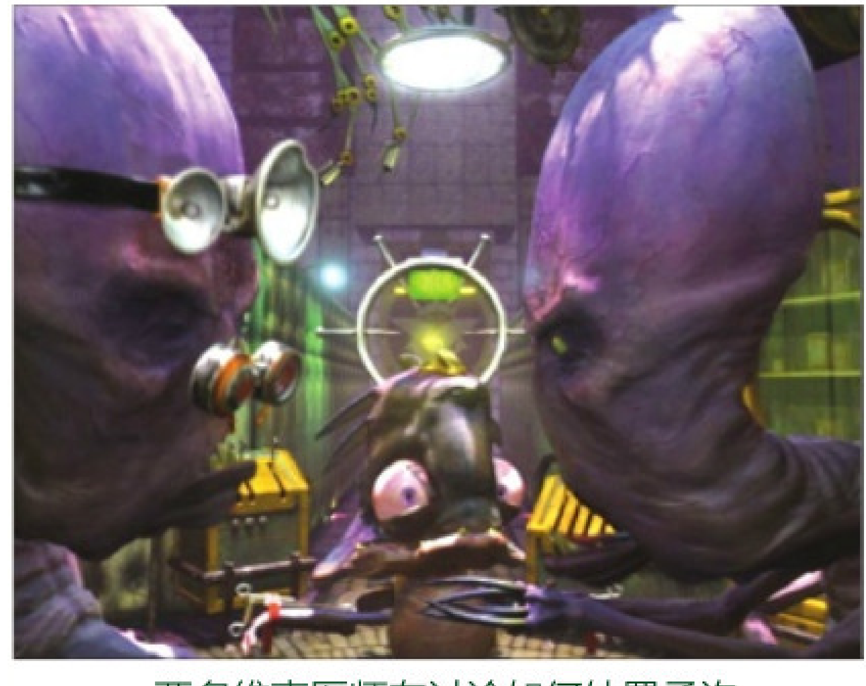
穿门出去遇到一道岩石阻路，让萨满全部待命，然后逐名绕到背后抱起（空格）扔过去（空格），带他们到门前图腾处施法。大门（65）的左边有口井，用它飞到崖上找到1名萨满，将他扔下来。穿过大门，右边有名萨满被困在雷阵里，让身后的萨满待命，自己跳进雷阵将他扔出来。在左边的雷区后面还有名萨满，可从土丘后面绕过去解救。

现在手下有9名萨满，沿着栈桥跑到山顶，这里有5口井，启动机关（65）打开井盖，每口井扔进去1名，他们弹到附近山丘的图腾上面，一起施展魔法汇聚5道电流打开大门。穿过大门，让萨满站到8处图腾上施法开下道门，然后命令他们攻击里面的敌人（数字键6）。在咖啡贩售机处拿咖啡喝下去，会有10秒的超能加速状态。在后面场景中会遇到有4种饮料的贩售机，有加速、弹跳、电能和隐身的效果。

喝完咖啡快速跳到木箱上面跃过围墙，再喝下咖啡，沿着蘑菇的轨迹跑，一边摆脱身后追逐的小怪斯罗格，一边收集地上的蘑菇，等加速状态快结束再跳到平台上喝咖啡，收集到足够的蘑菇打开出口的大门（85）。


游戏中蘑菇的轨迹往往表示前进的方向

第03关 毛球怪实验（Fuzzle Testing）


两名维克医师在讨论如何处置孟许

经过一番商量，维克人决定利用孟许替他们捕捉海洋生物，于是在他的脑袋里安装了声呐定位装置，孟许却因此获得了特殊的电击能力，用它能解救基地里的试验生物毛球怪，得到这些毛球怪的帮助，逃出这座恐怖的基地也就有希望了。孟许的指令方式和阿比相同，不过这些毛球怪要一直保护到关卡结尾——如果想达成完美结局的话。

游戏里有独特的声望系统（Quarma），需要解救的单位包括姆多贡人、毛球怪和盛蛋的箱子，游戏中共有310个单位需要解救，若能解救所有单位则得到天使级声望，达成Good End。若解救的单位不足50%则达成糟糕级声望，这样在完成第23关的时候将达成Bad End，无缘最后的2个关卡。



游戏里有独特的声望系统，依照本攻略流程可解救所有的单位

继续游戏，来到标志牌“No Exit, Vykkers Only”的地方，分别到两侧的电脑终端处解救毛球怪，总共有18只，再命令它们围杀维克医师，上前扳动拉杆打开实验室的门。进到房间，对面是另道大门（20），地上有飞舞小鸟的传送门，启动它让那些毛球怪跳进去，然后上前开门。前面是台电能饮料贩售机，这种饮料能让孟许产生电能来攻击敌人，不过饮料效果很短暂。喝完饮料下斜坡，在屋子里电杀医师（左Ctrl），释放3只毛球怪，扳动拉杆开门。接下来重复之前的行动，在这里共解救出9只毛球怪。

在末端的房间里有4名医师，喝完电能饮料进去电击他们，掌握好攻击的次序和节奏，尽量一次给他们较多的伤害，死掉复活再喝饮料进去打，两三回合就能解决掉，解救屋子里的11只毛球怪，至此本关的38只全部拿到。扳动拉杆开门跳到水池拿蘑菇，游泳的操作是按住Shift键用方向键控制前进路线，最后跳进管道跑过去……

王国的报纸刊出一则消息，女王患有严重的咳嗽病需要换肺。



第04关 生物培养舱（Hydroponic Vats）

本关的任务只是逃跑，途中没有需要解救的毛球怪。跳到水里拿蘑菇，利用两道水井弹跳到高处平台拿更多的蘑菇，跳到中央平台，前面墙上写有“Restricted Area”的标志牌，沿着左边的水道走能绕到它的后边，途中遇到敌人迅速跳到水里摆脱。孟许的游泳速度非常快，能轻松的摆脱追兵。跑到淹水大厅的末端，打开大门（99）离开这里。

第05关 氟化物池塘（Fluoride Tanks）

本关会遇到水雷，孟许可以跳跃过去，难度不算大。在开始跳到水池里，小心地避开漂浮的水雷，收集沿途的蘑菇，跳上对岸扳拉杆开门到下一区域。跳上平台解救电脑终端上的3只毛球怪，让他们杀掉维克医师，如果没把握先不释放他们，跑到贩售机那里喝电能饮料，电杀那名医师。将3只毛球怪送进传送门，然后用机关（35）打开井盖，跳井弹射到下一区域。

跳上平台迅速往前冲，甩开2只怪物收集蘑菇，跳落到对面的水里。避开水雷收集沿途的蘑菇，跳到一侧平台解救4只毛球怪让他们待命，然后跑到贩售机前喝电能饮料，电杀2名维克医师，再将毛球怪领过来送进传送门。启动机关（25）打开井盖，弹跳到另一区域。

落身到有怪物斯罗格的平台，迅速跳到水里躲避，到对面有绿色箭头的平台边，平台上有怪物，要从水里跳起穿过窗口到达另一边。这里的水雷排列紧密，需要直接跳过去。跳到右边平台，这里有6只毛球怪待救，先跑到贩售机前喝电能饮料，电杀左边的4名维克医师，将他们击到水里能节省很多气力。救出6只毛球怪送进传送门，用机关（32）打开井盖弹跳到下一区域。

水池和平台上都有怪物，想要收集蘑菇须快速游动。在弧形水道跃过成排的水雷，这里的蘑菇都聚成一堆，较容易收集。前面的水雷越来越密集，跳跃需要更加的精准。来到后面的房间，有4名维克人站在铁笼里守护着一座传送台，先不管他们，直接跳到后面的平台。打开大门（99）听萨满说话，扳动地上的拉杆开门，跑到贩售机那里喝咖啡，然后快速穿过雷区，那些维克医师会朝孟许飞扑过来并引爆地上的地雷，灵活行动和他们保持距离。逃到通道末端的传送台进到栅栏的另一侧，再利用几道水井一路弹跳，落在铁笼里那群医师守护的传送台上，来到懒汉机器人实验室。


解救终端机前铁笼里的毛球怪



第06关 懒汉机器人实验室（Snoozie Lab）

沿通道收集蘑菇，跳落下面的平台听萨满说话，得知前方有新型懒汉机器人，它有两种攻击方式，电击身周靠近的敌人，同时用眩晕枪射击正前方的敌人使之昏睡。启动平台上的控制台，操纵机器人轰开阻路的箱子，然后用机器人的眩晕枪射击（Ctrl）围过来的维克人，他们会仆地昏睡，再用电流击杀他们。

那些维克人会有几只不断复活，趁他们消失的空隙，孟许跑到贩卖机处喝咖啡提升奔跑速度，将终端机前的12只毛球怪解救出来，扳拉杆打开大门，将它们送进飞鸟传送门里，再离开实验室。

第07关 姆多贡监牢（Mudokon Pens）

阿比和孟许会合一处，阿比擅长陆地奔跑跳跃，而孟许则以游泳和掌控电流的能力见长。收集附近的蘑菇开门（5），听萨满说话后继续前行，在地上有个蛋巢，它是主角的复活点，阿比或孟许死亡的时候，灵魂会回归到蛋巢里，另一个跑到蛋前能复活同伴（空格）。跃上平台再听萨满说话，阿比学习迷惑技能（回车），祭出一只光球附在敌人身上控制其行动。现在尝试控制前面的怪物，使其落水溺死。

切换孟许跑到平台前，孟许跳不到那么高的地方，让阿比把他扔上去。孟许跳到水里，避开水雷往左游，跳到岸边的贩售机前喝饮料，再跳到水里的几座高台上收集蘑菇。跑到岸上打开牢外的机关（60），为阿比打开井盖，先不要切换回阿比。用孟许扳拉杆打开监狱大门，拉杆旁还有只轮椅，坐上去能提升孟许在陆地的移动速度。释放4只毛球怪，将之切换到攻击状态，杀掉牢里的斯莱格守卫。里边还关着1名姆多贡萨满，不过他不会跟随孟许走。沿着池塘边的通道走过去，还会找到2座监牢，同样释放里面的毛球怪杀掉里面的守卫，牢门会自动打开，解救出总共12只毛球怪，将它们送进飞鸟传送门。

切换到阿比，用井弹跳到池塘对岸，分别到3座监牢里召集3名萨满，带到有圆形图腾的地方施法，打开池塘里的井盖。切换到孟许，利用水井跳到另一边的平台上，使用控制台操纵起重机，先抓取斯莱格扔到地雷上，在左侧平台还有一些炸药桶可以抓取，扔下去炸死他们，再用炸药桶将下边的炸药箱子墙壁炸开，为伙伴阿比打开通道。


3名萨满到图腾处施法打开水里的一道井盖

阿比进到山坳，孟许控制起重机将阿比扔到右边的高处山崖上，阿比跑到谷道里收集大量的蘑菇，还发现一名萨满。跑到悬崖边抱起炸药桶扔下去，炸开另一道炸药箱子墙壁，再沿山崖走过去，扔炸药桶轰杀下面的几只斯莱格。回到下面，领着4名萨满杀掉残余的敌人，由左边的山崖跳到牢里，解救出里面的2名姆多贡战士，现在救到6名伙伴了。带着他们前往最后的院落杀掉3名守卫，然后让他们到图腾上施法，启动2道传送台，让阿比和孟许站上去……

第08关 斯罗格豢养场1027（Sloghut 1027）

在开始切换到孟许，让他操作控制台，用起重机抓取地上的斯莱格扔到豢养斯罗格的围栏里，他们会被这些怪物吃掉。在高处平台有3名姆多贡待救，其中2名可用起重机抓到扔到院子里，另一名起重机不能直接抓到。让阿比站到院子里，起重机将他扔到那个平台上，阿比再把他扔到院子里。救完3名伙伴，用起重机将阿比扔到院角的平台上，扳动拉杆打开下边的大门。

带着伙伴穿过大门和通道，听萨满说完切换到孟许，让他通过左侧天桥的传送台到达另一边，沿着天桥继续走，看到前厅地上有很多的地雷和斯莱格枪手，走到后厅爬下梯子找到控制台，操作起重机抓取炸药桶将下面的斯莱格轰杀。切换到阿比，喝完饮料后跑过前厅的雷区，将几只斯罗格引到这里，再用炸药桶轰杀掉。


抱起伙伴在雷区和枪林弹雨中奔跑

阿比返回到大厅入口平台，跳到牢里解救里面的6名姆多贡劳工，此时总共救出9名。接下来要进行单调而重复的行动，喝完饮料后抱起一名劳工奔跑冲过前厅的雷区，沿斜道跑到后厅的高处平台，放下劳工后跳下来，用井弹回高处天桥返回入口平台。如此往复跑9次，然后命令这些姆多贡一起扳动平台上的拉杆打开大门，将所有伙伴送进传送门，阿比和孟许一起站到两道传送台上……



第09关 姆多贡要塞（Mudokon Fortress）

在开始处听萨满说话，再到海岸线找到4名萨满，往前遇到4名斯莱格，这里不能使用迷惑技能，因为空中悬着一颗反迷惑魔法的探测球，只有派伙伴上去硬拼了，战前记得存档。清敌后往右走，看到左边山坡是一座要塞，扳拉杆开门进到里边，在院里找到1名萨满，还有一名扛棒子的战士不住的奔跑，对阿比的指令不加理会。离开要塞往前走，杀掉桥上的斯莱格守卫，在牢狱里找到6只毛球怪，让孟许过来释放它们。

阿比前往下一座牢狱前，用迷惑技能杀掉里面的3名斯莱格，然后扳动拉杆救出2名姆多贡战士。回到要塞，派6名

姆多贡到图腾处施法将前面的门关闭，外面那名奔跑的战士会停下来，跑到外面找他谈话可加入队伍。现在队伍里有5名萨满和3名战士，跑到要塞外的祭坛可将萨满转职成战士，每位消耗10颗蘑菇，这样就拥有8名战士了，一支规模不小的部队。

绕着要塞转过去，清理附近的4只斯莱格，在一口井边有道围墙和门，让伙伴们待命，跳进井弹跳到高处桥梁，沿着吊桥进到围墙后面，迅速跳落地面冲到门前踩踏板开门，将2只斯莱格引到伙伴中间围杀，然后带领伙伴到环形的8只图腾处施法，水面开始上升。现在就剩木桥后面的区域尚未探访，切换到孟许，乘坐轮椅快速冲过木桥和湿地，落身到后面的池塘里，跳上圆台操作控制台，用起重机抓取高台上的2只斯莱格扔到池塘里溺死。再换回阿比，率领战士过木桥清扫地面上的斯莱格。切换回孟许，从水中跳到有2支拉杆的平台上，用拉杆打开池塘上方的一条通道。

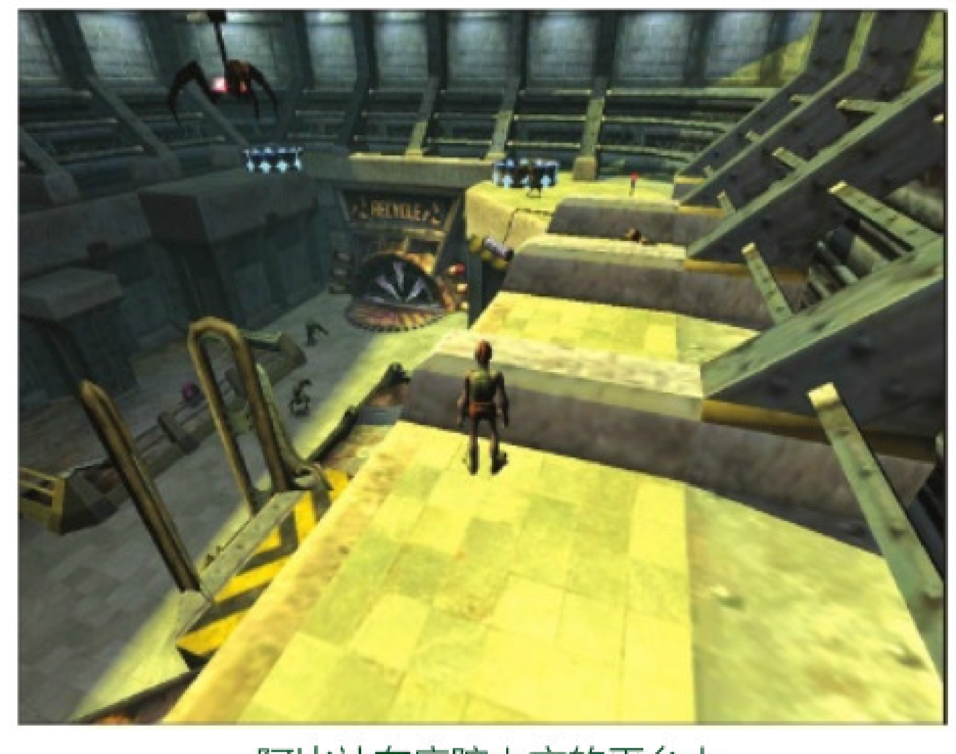

将伙伴们带到图腾处施法，致使池塘里的水位上升

切换到阿比，率领战士到池塘后面清场，这里有10余只斯莱格，耐心的逐片清理，手下有阵亡就跑回去用复活点召唤。清完场跑到高台扳动拉杆打开出口大门，这时切换回孟许前往之前的监牢解救那6只毛球怪，将他们送进飞鸟传送门，再让阿比指挥3名姆多贡施法启动传送台，阿比和孟许一起站到两道传送台上……

第10关 斯罗格豢养场2813（Sloghut 2813）

本关和第08关相仿，开始在庭院上方的平台，沿平台逆时针转过去，看到1名姆多贡劳工在擦地，附近有斯莱格守卫，跳过去扳拉杆打开下边的门，然后跳井弹到另一边的平台。冲刺跳到饲养斯罗格围栏上方的平台，再继续跳到有2名劳工的平台，扳动拉杆打开上方平台的大门。

切换到孟许，进到打开的大门操纵起重机抓取庭院里的几只斯莱格，将他们投进豢养斯罗格的围栏里。清理完庭院里的敌人，切换到阿比，将平台上的伙伴都扔下去，然后带着他们穿过通道来到大厅里。在大厅前端的地上有只懒汉机器人，控制终端在后面的大厅。切换到孟许，先到贩售机处喝饮料，由左侧的天桥传送台过去，沿着平台电杀那些操作拉杆释放炸弹的斯莱格，跑到后厅爬下竖梯使用控制台，操纵懒汉机器人穿越不断掉落炸弹的前厅，由于清掉了一半的斯莱格，炸弹的掉落间隔增大了，较容易无伤通过，这座大厅里还有4名擦地的劳工。用机器人的电击和眩晕枪清掉后面的斯莱格，然后切换到阿比，抱起一名劳工往后厅奔跑，躲避途中掉落的炸弹，将劳工扔到末端的井里，弹送到上层平台。将7名劳工全部抱过来，吩咐他们同时扳动5支拉杆打开大门。


阿比站在庭院上方的平台上

屋子里有2台贩售机，喝掉两种饮料后拥有暂时的隐形和超级弹跳能力，返回前厅跳到另一侧的4座平台，分别将上面的姆多贡劳工扔下来，再逐名抱到后厅末端投进井里，最后将总共11名劳工送进飞鸟传送门，阿比和孟许一起站到两道传送台上……

王国报纸中刊出的消息称，女王高价悬赏哈比特人的肺脏器官，哈比特人和姆多贡人是一切麻烦的根源……

第11关 峡谷逃亡（Paramite Run）

这一关不需要拯救，只需拼命奔跑到峡谷末端的出口就行了，途中会遭到大量怪物的追逐围击。阿比在开始喝咖啡来提升奔跑速度，孟许喝完咖啡最好用轮椅代步，然后一口气跑到终点。途中除了甩开那些疯狂的怪物，还得小心穿越雷区，并顺路收集蘑菇。蘑菇不必太在意数量，不够的话等跑到终点的院子里利用再生技能收集。

王国报纸刊出慈善机构“鲁鲁基金会”正式挂牌成立，有专家预言他们不会募集到一毛钱，更有很多贵族对鲁鲁嗤之以鼻，不屑一顾。

第12关 牧人村庄（Meep Herder Village）

本关不需要拯救姆多贡或毛球怪，在开始往前走几步，听萨满说格鲁贡人在放牧珍贵的独眼羊。切换到孟许，乘轮椅沿栈道滑到牧场，将那些散漫的羊只全部驱赶到标识有蓝色箭头的大门里关起来，这样篝火边的4名萨满才会听从阿比的指令。

在牧场中央的高台上有1名萨满，在另一边的山崖上有复活点，从里面可召唤出1名萨满，附近的木箱上还有1名萨满，在轮椅平台那里跳过栅栏，在高台上还能找到1名，如此收到8名萨满，收集蘑菇跑到祭坛处将他们全部转职成战士。将8名战士带到豢养斯罗格的牧场前，将战士全部扔进栅栏，然后指挥他们清掉里面的斯罗格，在6只图腾上施法打开大门，记得栅栏里的平台上还有1名萨满可收集。将孟许移到轮椅平台处，跳过旁边的低矮栅栏找到一条栈道下到斯罗格豢养场里。

一行人沿着隧道跑过去，前面有贩售机、拉杆和一道门，这里有两种行动方案，一种是阿比率领一群伙伴进去清理5只斯罗格怪物，一种是孟许喝完电能饮料进去用电流击杀里面的斯罗格。清完3段洞穴到末端，让孟许踩踏板打开前面的大门。阿比进门跳进走廊，看到前面屋子里有格鲁贡人，站到踏板上使用迷惑技能控制他，让将钱通过墙边的终端机捐赠给鲁鲁基金会。再返回来，阿比和孟许站到传送台离开本关卡。


在这里将所有的战士扔进栅栏里的图腾处

第13关 酿酒厂（Brewery To Be）

关卡开始阿比跳井弹跳到上方山道收集蘑菇，再下来开启大门（30）。切换到孟许乘坐轮椅穿越布满螃蟹怪的山谷，尽量多的吸引那些怪物追随在身后，然后冲进前面的院子，沿斜坡上去跳到平台上，扳动拉杆关闭大门，这些小怪就被拘禁在这座小院里了。如果外面还有螃蟹怪没关住，孟许可跳到山壁的栈桥逃离这座院落，或者让孟许死亡再复活，跑到山谷里去吸引小怪，将他们引到隔壁的院子里关起来。

清完谷中空旷的场地，阿比可以自由行动了，来到山谷看到有两座山丘，先跳到右边山丘的栈桥上，一路攀跳到山顶，通过吊桥到达左山顶。这里有2名斯莱格枪手守卫着，使用迷惑技能控制一名，让他们互相残杀，再迷惑剩下的一名自杀（回车），然后阿比站到蓝色的传送台进到酿酒厂的内部。沿着墙壁上的栈道跑上去，遇到斯莱格枪手就迷惑清掉，清完障碍将途中遇到的3名劳工扔到井里，最后自己也跳进去，被传送到酿酒厂顶部的一道大门前。吩咐伙伴跑到图腾上施法，酿酒厂建筑的机械开始传动，打开山谷一侧的2道大门。站到踏板打开前面的屋子大门，用迷惑技能控制屋子里的格鲁贡人，让他将钱通过终端机捐献给鲁鲁基金会。

回到酿造厂外面和3名劳工会合，将他们扔下山丘，前往刚刚打开的左侧大门，在院落里找到另外12名劳工，将他们全部送进右侧庭院的飞鸟传送门，最后阿比和孟许站到传送台上离开。


将山谷里散布的螃蟹怪引到院子里关起来


酿酒场的机械运转后打开远处2座庭院的大门



第14关 油田（Fuel Fields）


前面是一座桥梁，两端都有重兵把守

关卡开始沿山道前行，池塘边出现新型的饮料贩售机，它能恢复阿比和孟许的生命。切换到孟许，喝电能饮料后跳进河里，跃到水中圆台将斯莱格枪手电击到水里溺死，效果消失游回去再喝电能饮料，生命降低也喝饮料恢复。将所有平台的所有枪手清除掉，前面是一座连接两侧陆地的桥梁，左边陆地的圆台上有斯莱格枪手，右边是发电厂的入口，那里也有重兵把守着。先不用理会他们，越过桥梁沿河道继续游过去，在末端跳上岸找到2名姆多贡战士，在这里待命。

切换到阿比，沿着河道里的平台一路跳跃过去，跳上桥梁往右边跑，不要进门，沿着河岸奔逃，摆脱枪手的追逐和攻击，在河流末端与孟许和姆多贡战士会合。前面是道矮墙，将2名战士和孟许都扔过去。

这边有轮椅平台、祭坛和复活点，继续走是一片雷区，空中有一些横梁和平台，在平台上有2名战士待救。首先将他们全部扔到山脚，尽量离地雷远一些，然后利用空中的平台跳到对面，那边有几只炸药桶，这些桶用完会刷新。扔炸药桶引爆雷区，跟着陆续爆炸的地雷跑，找到山脚的战士抱起来跑到对面。炸过的地雷会很快刷新，需要利用平台跳回去重复之前的行动。救出4名战士，将他们全都带到有炸药桶的那一边，比较取巧的办法是沿着山谷的右侧走，运气好可以不引爆地雷过去。安全越过雷区后，在平台下面找到另2名战士，在平台后面空地还有1名，现在总共有7名战士，领到祭坛处全部转职成弓弩手。带着这些弓弩手沿斜坡到平台射杀3名斯莱格枪手，然后扳动平台上的拉杆打开通往桥头的大门。率领弓弩手清掉河流两岸的敌人，过桥逼近发电厂的大门，派手下跑到5处图腾上施法开门，阿比跑回来搬运炸药桶，等大门打开跑过去扔桶，能对敌群造成重创，然后指挥弓弩手一起开火清除里面的敌兵，最后阿比和孟许站到传送台进入发电厂内部。


在召集足够的兵力后，率领他们清扫敌兵

第15关 发电厂（Magog Motors）

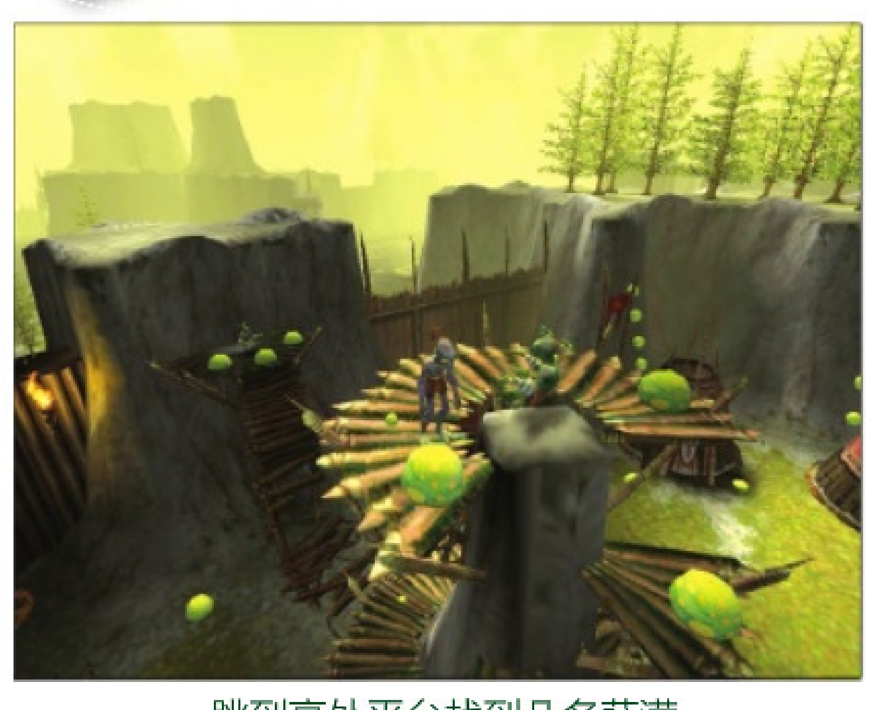
关卡开始切换到阿比，听萨满说话后走到有拉杆平台的岔路口，由对面墙边的箱子跳到上方通道，这里有两条通道分别通往电厂车间的两侧平台，每侧平台有4名擦地的劳工。左侧第一条通道里有2名枪手，需要收集到蘑菇再走这边。先跑到通道末端的第二条通道来到车间的一侧平台，将4名劳工领到通道里待命，然后搬起炸药桶扔下去炸掉圆柱上站着的巨型和普通斯莱格枪手，在平台上收集到一些蘑菇。再前往第一条通道，用迷惑技能清掉枪手，前往车间另一侧平台解救劳工，同样用炸药桶轰掉圆柱顶部的枪手。救出8名劳工后让他们在上方通道里待命，阿比返回到岔路口房间，跳上平台扳动拉杆打开左侧的门，再用迷惑技能祭出光球，飞到车间入口处控制一名巨型斯莱格枪手，用他消灭走廊上的敌兵。


孟许喝完电能和弹跳饮料，跳到柱顶击落上面的枪手

切换到孟许，来到有拉杆的岔路房间，跳进箱子旁边的水道，游到拐角平台有3台贩售机，分别是回血、电能和弹跳效果的饮料。每种都喝掉一罐，沿河道游到车间下面的池塘里，避开水雷纵身跳到圆柱顶端，迅速将上面的巨型斯莱格枪手击落池塘溺死。如此反复，直到将所有的枪手溺毙。再回去喝饮料，跳到右侧的一根柱顶扳动拉杆，打开右侧平台的一道大门。

切换到阿比，率领8名劳工穿过那道打开的大门，来到下层的一堵炸药箱子垒成的墙壁后，保持距离待命。阿比返回到岔路房间，然后进到电厂车间的通道，搬炸药桶引爆地上的地雷，在地雷刷新前冲过去，继续用炸药桶清前边。一直跑到车间的末端找到那堵炸药箱子垒起的墙壁，搬炸药桶清除它，将劳工们带过来。通往传送门的路上有排地雷，这里要将劳工逐个扔过去，再跳过去将他们送进传送门。阿比跳上旁边的平台，爬梯子到上方通道，站在踏板上打开大门，施展迷惑技能控制里面的格鲁贡人，将金钱捐献给鲁鲁基金会。回到下方平台，阿比和孟许站到传送台前往死亡之河。

第16关 死亡之河（Dead River）


跳到高处平台找到几名萨满

往前过吊桥听萨满说话，然后在此区域搜索4名姆多贡萨满，其中1名在地上打坐，其余都在高处平台。在山脚有台粉色的贩售机，喝完提升弹跳力，分别跳到各个柱子和平台找萨满谈话。收集到4名萨满后，带他们到4处图腾处施法开门。让萨满待命，进门是一片旷地，4名枪手正在酣睡，跑过去惊醒他们，然后将他们引进雷区炸死。这里的诀窍是横向跑动，跳到雷区中间的空地后不作停留，再往另一侧跳出去，后面追逐的枪手会引爆地雷。清完敌人，将4名萨满带到雷区左边区域，这里还有弓弩手和普通姆多贡，将他们转职为战士。让手下待命，阿比回到雷区前，利用地雷的空隙跳到围墙的圆台上，看到后院里有个浅水池，它对姆多贡人是无伤害的。周围有昏睡的枪手，也有站在高处柱子上的。用迷惑技能控制最近的那只，让他跑到左边扳动拉杆，打开雷

区前面的井盖。

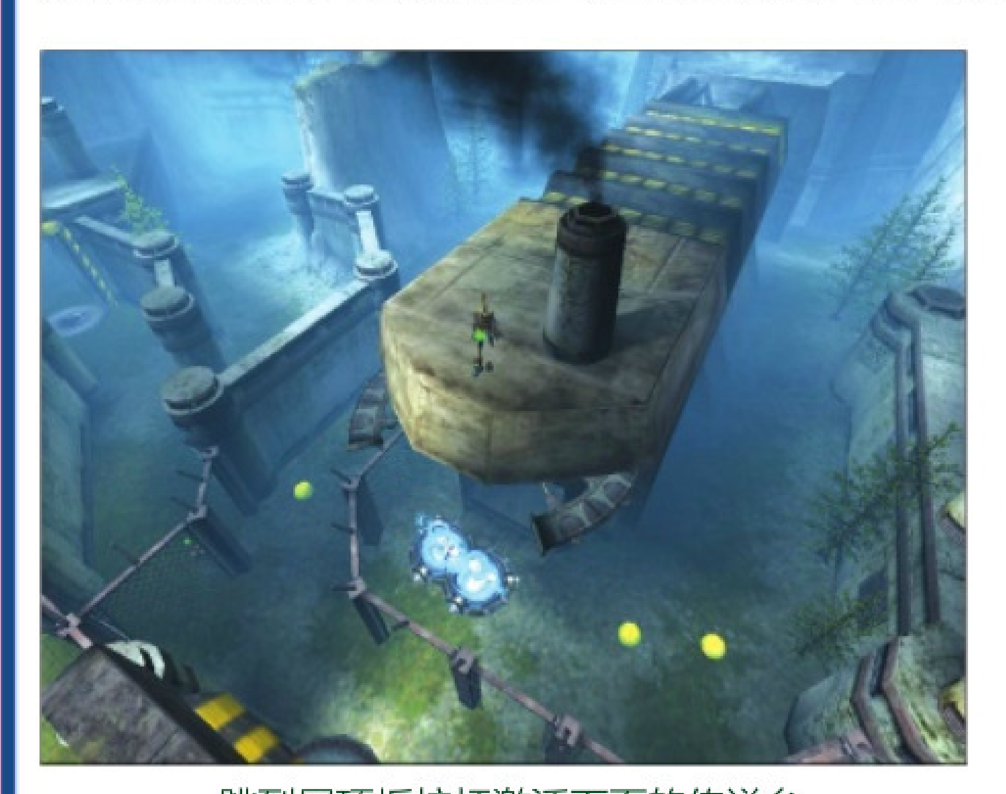
跳回到雷区外边，多收集些蘑菇，再将那些手下逐个扔到井里边，自己也跳进去，一起弹跳到后面院落的浅水池中。在水池边找到1名姆多贡，带领他们到附近的祭坛转职，得到7名弓弩手。带着他们一路清理过去，来到有复活点和图腾的地方，这里还能找到1名战士。派8名手下站到图腾处施法，河道的水位上升。让手下原地待命，阿比返回跳到山丘的栈桥，在上面找到1名斯莱格枪手，用迷惑技能控制他，前去开枪引爆那堵炸药箱子的墙壁，里面是枪手密布的区域。


派8名手下站到图腾处施法，河道的水位上升

切换到孟许，由雷区前的井弹跳到后院的水池里，前面有3只水雷，越过它们穿过墙洞到达另一边的水池里。跳上岸扳动写有“Door Control”字样的拉杆，打开这片区域的大门。再跳到水池的另一边扳另支拉杆，看到里面的2个传送台。切换回阿比，率领手下穿过刚开的大门，消灭院落里所有的斯莱格枪手，最后阿比和孟许一道踏上传送台离开。

第17关 不泥泞的陆地（No Muds Land）

本关需要突破层层屏障到达基地内部，由于孟许不擅长跳跃，需要阿比依次为他打开各院落的铁门。在开始往右边听萨满说话，阿比跳到右边的山崖，往前沿着空中的圆形铁台跳过去。在山崖收集蘑菇，然后跳上空中平台来到第1进院落的上方，下面有些睡觉的斯莱格枪手，搬动圆台上的炸药桶扔下去，将敌人全部轰杀。跳落到地面踩踏板打开大门，切换到孟许进到院子里。如果地上的枪手没清理干净，可以让孟许喝完电能饮料进来击杀。孟许进到院子后，阿比返回到上层的悬崖，往右边找到第2进院落，沿平台跳过去，地面上有2名枪手，用迷惑技能操控其中一个，枪杀掉另一只然后自爆。跳落地面踩踏板打开第2道大门，孟许得以进入第2进院落。阿比回到悬崖上，由门顶走到第3进院落上方，看到院子里有很多的地雷和炸药箱，还有一些睡觉的枪手，这里不能使用迷惑技能。跳到圆台上搬炸药桶扔下去，引爆地雷和炸药箱并将那些枪手炸死，然后跳落地面踩踏板将孟许移进来。阿比再次回到顶部悬崖找到第4进院落，里面的枪手可扔炸药桶轰杀。先不要跳下去，在后面的第5进院落门口站着巨型斯莱格，用迷惑技能控制他，杀掉所有的敌人并引爆那些炸药箱，踩踏板打开第5进院落的门后自爆。阿比跳下去踩第4进院落的门，让孟许直接跑进最后的第5进院落。


跳到屋顶扳拉杆激活下面的传送台

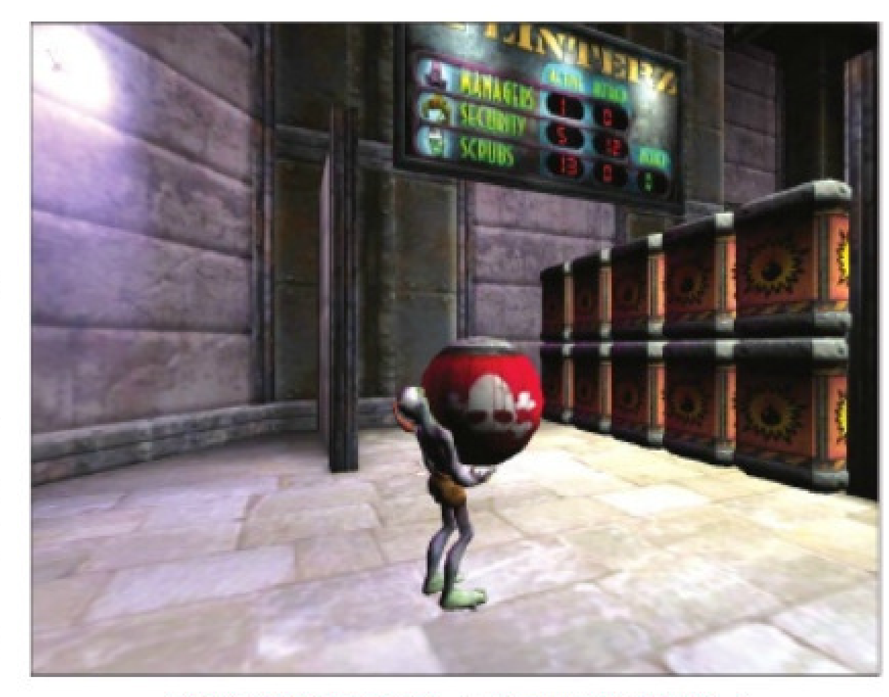
两人全部进到有池塘的后院，这里有恢复生命和隐身效果的饮料贩售机。阿比跳过地雷到达桥对岸，用机关（99）打开水井，孟许游到对岸跳进水井，到达一个小院落，坐上轮椅待命。阿比跳进河道末端的井里，弹跳到布满地雷和枪手的庭院里，跳落地面开始奔逃，吸引那些斯莱格触碰地雷引起爆炸，用此方法将院落地面的敌人清光，跑到末端用迷惑技能控制胡同里的巨型斯莱格枪手，用他清扫附近的敌人，走到末端扳动拉杆为孟许打开一道门。将控制的敌人爆掉，切换到孟许跑到门外扳另一支拉杆，为阿比打开一道通往基地内部的大门。

换回阿比，用迷惑技能控制里面的巨型斯莱格枪手，清掉几名枪手，然后继续控制，直到肃清这片区域的敌人。爬竖梯上到围墙，这里有2名枪手，同样用迷惑技能清掉，然后跳井弹跳到楼顶，听萨满说话后扳动前面的拉杆激活传送台，阿比和孟许站到传送台上离开。

第18关 锅炉房（Boiler Room）

关卡开始时两人位于高处平台，听萨满说话，阿比爬下竖梯站到房间中央待命，孟许过去启动控制台，操作起重机将门外的斯莱格扔到雷区里，没死就再扔只炸药桶过去，然后将阿比扔到右边有拉杆的平台上。

切换到阿比扳动平台上的拉杆，打开左边的大门，再扔炸药桶轰杀另一边睡觉的斯莱格。跳下平台往前找到擦地的劳工，先不要招募他们，沿着走廊迅速冲到贩售机前喝隐身饮料，然后扔炸药桶轰杀附近睡觉的枪手，炸药桶不再刷新。沿着通道走到末端还会发现几名昏睡的枪手，这里让孟许过来爬上竖梯，用控制台操作起重机抓炸药桶来轰杀余下的枪手，也可以让阿比



搬炸药桶轰杀敌人并引爆炸药箱子

喝隐形饮料跑过去扳动拉杆打开一道大门，由此穿过走廊在拐角找到炸药桶，抱回来轰杀那些枪手。注意在控制台所在平台有蘑菇，先用阿比抱炸药桶清掉里面睡觉的枪手再过去收集，本关的蘑菇相当稀少，不要错过，它们是后面需要的道具。

清完这片区域，返回到有统计牌的位置，将炸药箱墙壁旁的劳工挪开，然后抱炸药桶轰开墙壁，里面有一群劳工。沿通道继续走会遇到3名睡觉的巨型斯莱格枪手，用迷惑技能消灭他们，并引爆那片地雷和炸药箱。在通道末端找到飞鸟传送门，返回之前的走廊召集那13名劳工全部送入传送门。

在雷阵里有台提升弹跳力的贩售机，跳进去喝饮料，纵身跳到上方平台，开启大门（20）进去爬竖梯，踩下踏板打开前面的大门，用迷惑技能控制屋里的格鲁贡人，通过终端机捐钱给鲁鲁基金会，同时激活传送台。两人前往飞鸟传送门那里，爬竖梯站到传送台上……



用迷惑技能控制格鲁贡主管捐线给鲁鲁基金会

第19关 工厂车间（Splinterz Manufacturing）

关卡开始切换到孟许，往前听萨满说话，站到踏板上打开大门。换到阿比，进门后踩踏板，让孟许进来再踩另一只踏板，打开第2道门。换回孟许到贩售机前喝电能饮料，跑进第2道门里电击2名斯莱格，将他们击倒在地雷上炸死，踩踏板让阿比进来，将孟许抛过那排地雷，然后跳过去。两人继续合作穿过第3道门，阿比将孟许扔过断桥和雷区，然后站到踏板上打开第4道门，孟许喝电能饮料进去杀2名斯莱格，踩踏板让阿比进来。在这座平台收集蘑菇，然后站在平台边缘用迷惑技能控制下面睡觉的巨型斯莱格，走到墙角的贩售机处拿到枪械，枪杀掉附近的普通斯莱格，保持距离不要让他们近身。

沿着车间清剿敌人，会陆续冲过来几十个，耐心杀到不再刷新，再将这只傀儡自爆掉。跳下平台收集车间里的10个劳工带到有5只拉杆的地方，一起扳动拉杆打开前面的大门和通往上层天桥的大门，屋里有飞鸟传送门和2名睡觉的斯莱格。这时将所有劳工带远一些，然后扳动平台上的拉杆刷新巨型斯莱格，迅速让阿比控制住他，进屋杀掉那2名斯莱格再自爆。将10名劳工全部送进飞鸟传送门，阿比跳回到平台到贩售机那里喝提升弹跳力的饮料，返回车间有刷新炸药箱子的地方，墙角有处高台可以跳上去，在上面找到1名劳工，将他扔下去带到传送门那里。



孟许喝完电能饮料后击杀斯莱格守卫

回到平台喝弹跳力饮料，纵身跳到贩售机附近的上层天桥，跳过雷区来到天桥末端发现打瞌睡的巨型斯莱格枪手，用迷惑技能控制他，在声音识别终端机前说话（数字键1）打开总裁办公室的大门。进门后扳动拉杆，枪杀掉所有的敌人，然后将其自爆。阿比走到终端机附近，沿着天桥右侧的竖梯爬到底部，在这里找到余下的3名劳工，他们都被围困在雷阵里，需要跳进去将他们扔出来，然后送进附近的传送门。回到天桥上进到办公室内部，站到踏板上打开屋门，用迷惑技能控制里面的总裁，在终端机上汇钱给鲁鲁基金会。最后两人返回到有5支拉杆的那道门，站到里间的传送台上。

第20关 水库（Reservoir Row）

本关要依次前往6座高塔去控制格鲁贡人给基金会捐钱，在开始往前听萨满说起邪恶格鲁贡人的计划。切换到阿比，由水库里的圆台跳到桥上收集蘑菇，从末端圆台纵身跃到水库对岸，开启围栅的大门（22）。切换到孟许，游过水库进到围栅喝电能饮料，跳井弹射到塔顶电杀掉2名斯莱格，站到踏板上开门。切换回阿比，跳井弹射到1号塔顶，进门后站到另一踏板上，用迷惑技能控制办公室里的格鲁贡人将捐钱给鲁鲁基金会，之后水库里的水位上升，并且有一道井盖打开。阿比沿着左边的一连串的平台跳到末端，前面的桥梁上有成排的地雷，搬炸药桶将它们引爆，立刻跟随着爆炸的火光跑动，在地雷刷新前到达对面的平台，喝完隐形饮料纵身到岸上。避开几名睡觉的斯莱格跳进井里，弹跳到有4支拉杆和踏板的2号塔顶。



本关阿比要分别控制6名主管给鲁鲁基金会捐钱

换到孟许跳入水中游到岸边，在惊醒敌人之前跳到井里，弹射到阿比所在的塔顶。先让孟许站到中间踏板打开第一道门，阿比进去。孟许再依次拉动右上、右下、左下和左上方向的拉杆，切换到阿比在4道门关闭之前穿越过去。站到踏板上，用迷惑技能控制里办公室里的格鲁贡人给鲁鲁基金会捐赠金钱，同时使水位再度上升并打开一只井盖，阿比跳井弹射到远处的岸边，孟许也跳落平台游过去。前面是3号高塔，它的后面是一道大门，门前有2名斯莱格枪手。阿比用迷惑技能杀掉所有枪手，再踩踏板开门杀掉里面的2名。切换到孟许踩踏板，阿比进门跳井弹射到3号高塔上，站在踏板上打开办公室的门，控制里面的格鲁贡人捐钱，水位再次上升。


这里要用炸药桶引爆前面的雷阵，在地雷刷新前冲过去

阿比转身往回走，沿斜坡到崖上收集蘑菇，落身在下方的陆地上，前面有4名敌人，那个睡觉的家伙是唯一有枪的，迅速跳到平台上控制他，枪杀其余再自爆。切换到孟许，跳到水里游到4号高塔前，跳上平台喝电能饮料，沿着平台跑上去电杀2名敌人，节奏把握好刚好够用。扳拉杆打开地上的井盖，再踩踏板开门。阿比用井弹跳到4号高塔平台和孟许会合，进门站到另一道踏板上，然后控制办公室里的格鲁贡人打款给鲁鲁基金会，现在还剩2座高塔。沿着右边的天桥到平台，扳动拉杆打开一道铁门，里面有4名弓弩手。继续前行到另一平台扳拉杆，打开第2道铁门。下面的平台上有几名枪手，跳下去迅速往左边的通道里冲，穿过2道大门和里面的弓弩手说话，吩咐他们消灭尾随而来的枪手。


召集到一群弓弩手清扫前方的敌人

返回去让弓弩手待命，跳到另一侧的塔顶扳拉杆打开前面的大门，率弓弩手进去清理敌兵，在平台左边找到5号高塔，前方是电能饮料贩售机和一道铁门。利用塔上的小平台跳到顶端，感觉困难就多存档，以免失足从头再来。在塔顶踩踏板控制里面的格鲁贡人捐钱，打开下面平台的大门。跳到下面平台，率领弓弩手进门里清扫敌兵，在右侧找到6号高塔，同样跳到塔顶控制格鲁贡人捐钱。跳回下面穿过新打开的门沿坡道上去，率领弓弩手清掉所有的枪手。切换回孟许，让他游到关卡起始的平台，沿着通道一路跑过去终点附近，往左望到有拉杆的平台，跳过去扳拉杆启动终点的传送台，两人站上传送台离开水库。

第21关 采油劳工营（Flub Fuels Scrub Pens）

关卡开始听萨满提供情报信息，阿比踩踏板打开前面的栅门，穿门来到竖井里的一道悬空平台上，前面是一道井口。切换到孟许跳到竖井底部的水里，穿过通道来到遍布水雷的水域，跳到右边平台扳拉杆打开上面的井口，再切回阿比跳井落身到孟许附近。沿着有蘑菇的路径前行，过桥后用迷惑技能控制走廊上的斯莱格枪手，让他在声音识别终端机前说话（数字1）开门，引爆里面的炸药箱子并射杀陆续出现的枪手，沿走廊继续清敌，消灭2名高台笼里的枪手，左转继续杀2名再自爆。



左边的蛋巢是用来复活同伴的

切换到阿比沿走廊到末端，爬竖梯到上层天桥，跑到末端平台扳拉杆打开下面的一道大门，往回走的时候注意天桥上有3道竖梯，爬梯子到小院解救里面的劳工，送到旁边的飞鸟传送门里，这里共救出6名劳工。走到天桥末端，下面有斯莱格枪手和拉杆，用迷惑技能控制他，扳动拉杆使水位上升再将其自爆。

切换到孟许，游过水雷区域和关押劳工的院子，纵身跳到一座小圆台扳拉杆，打开前方的栅门。穿过栅门喝饮料回血，然后跳到水里游过去，前面的平台有3名枪手，迅速冲过去跳到水里，游到末端平台迅速冲到贩售机上喝电能饮料，将附近的2名枪手电击到水里溺毙，喝完饮料游回去解决掉那3名枪手。回去补血再游回到电能饮料贩售机的平台，用拉杆打开栅门，大厅里有2个巨型斯莱格枪手。

切换到阿比，利用水上平台跳到末端，再往右边的台阶跳到上层，那里有个复活点。切换回孟许喝电能饮料，冲进大厅电击那2名枪手，在屋子里有台咖啡贩售机，喝完行动加速。战斗中被杀几回，

阿比在上层复活，反复数次将他们击杀。清场后，阿比在上层有圈蘑菇的圆台站定，右边有一道平台和一条通往下层的通道。先跳到右侧平台将5名劳工送到传送门，返回中央平台再跳到右侧通道找到17只被囚禁的毛球怪，扳动拉杆打开栅门，让孟许进去解救毛球怪。进到大厅踩踏板打开出口大门，孟许将毛球怪送进飞鸟传送门，然后换孟许去踩踏板。阿比沿左侧的斜道跑上去，这里有余下的14名劳工，用迷惑技能控制末端的一名枪手解决其余，然后自爆。将劳工带到出口送进传送门，最后两人站上传送台离开。

第22关 总裁办公室（Flubco Executive Office）

关卡开始跳落地面，这里有6名擦地劳工，两边是紧闭的大门，其中一道是出口的大门。听萨满说完话，由屋角有绿色箭头的箱子跃上墙头，观察后面大厅里有蜿蜒曲折的通道，通道两侧分布着一些炸药箱，附近的平台上站着许多的巨型斯莱格枪手。跳到贩售机前喝咖啡，然后沿着通道奔跑，速度够快的话，不会被枪手火力引爆炸药箱伤到。中途墙后有台贩售机，喝饮料回血，沿着通道继续奔跑。跑到末端收集蘑菇，前面有3名巨型斯莱格枪手，用迷惑技能控制其中1个，清扫其余后自爆。

扳动拉杆为孟许打开门，然后跳到下层找到4台贩售机，喝下咖啡后按原路返回。切换到孟许，跳到水里游到有3台贩售机的平台，喝下回血、电能和弹跳饮料后，击杀所有平台上的巨型枪手。清场后，阿比召集6名劳工沿通道行进，中途的贩售机附近能看到有绿色箭头的平台，让劳工待命，阿比跳上去找到1名劳工，将他带到箭头附近抛到下面的通道上，再使用平台上的贩售机喝弹跳饮料，跳到更高平台上找到余下的4名劳工，分别将他们带到跳台处抛下去。

跳回通道，召集所有的11名劳工前往通道末端的门前，让他们同时扳动地上的6支拉杆打开出口大门。将劳工送进飞鸟传送门后，观察墙边有蘑菇往上方延伸，利用墙边的平台跳上去，来到CEO办公室上方的平台，沿着通道找到踏板，用它开启一道栅门，用迷惑技能控制总裁给鲁鲁基金会捐钱，同时打开出口的大门。此地事了，阿比和孟许返回到关卡开始的房间，进到方才开启的大门站到传送台上。


孟许喝完电能饮料后跃上高台解决掉上面的巨型斯莱格枪手



第23关 降落舱（Loading Dock）

由于募集了大量的资金，鲁鲁成为王国的大富翁，受邀前往维克人的实验基地参加一场拍卖会，阿比和孟许尾随其后进入基地。

阿比沿走廊前行，召集2名劳工送进传送门，继续前行右转听萨满说话，需要解决掉前面大厅里所有的维克人。切换到孟许跳到前边的水道里，游到末端爬竖梯来到大厅高处的平台，听萨满说话后增加新型的解救单位，一种盛装蛋卵的箱子，本关有22只这种箱子。

沿着狭窄的平台走过去，跳落到大厅底部，在引起维克人注意前冲到前面爬梯子返回高处平台，右转到绿色箭头处跳下去，沿水道游到一间屋子，避开枪弹往右转，跳到有几台贩售机的地方，喝弹跳和电能饮料后纵身到高处天桥，那里会遇到身穿铠甲的维克武士和枪手，将他们电击到水里溺死。每回打掉一个，一击得手便返回重新喝饮料补血和充电。在房间里一端的平台上有个孤立的枪手，同样跳上去击杀。清场后进入中间的控制室，解救6只毛球怪送进传送门。

切换到阿比，看到几名维克士兵在看守着大厅中央的一片箱子，沿着四周的通道巡逻，跃过栅栏跟随他们，攀竖梯到达上层平台，前面是孟许曾经走过的路线，从断桥处直接跳过去，在路左找到弹跳和隐身饮料的贩售机。大厅下面有大群巡逻的敌人，喝完饮料跳落地面再跳到左前方的竖梯爬上去。切换到孟许，爬到房间对面的天桥踩踏板，为阿比打开一道栅门。阿比进到天桥中央的控制室，喝弹跳饮料后跃到传送门后面的高台，将上面的1名劳工扔下来。再喝次饮料，迅速往左边的天桥跑，纵身跳上左前方的屋角的平台，将上面的1名劳工扔到天桥上，返回天桥将2名劳工送进传送门。



鲁鲁受邀前往维克人实验基地参加一场拍卖会

阿比和孟许分别站到控制室的2支拉杆前，迅速切换角色扳动拉杆，关卡开始的大厅里注入水流将那群巡逻兵溺死。现在切换到孟许，沿着阿比的来路返回

到关卡开始的大厅，途中需要踩踏板开栅门，在下一房间要利用井弹跳到对面平台，断桥处需要喝弹跳饮料来飞跃。

回到开始大厅，落到水里再跃到有围栏的那道竖梯，喝弹跳饮料后跳到有控制台的那道平台，2道撤离的传送平台也在这里。用控制台操纵起重机将22只箱子全部投进房间中央的蓝色大井，操作前请存档，如果箱子掉到井外边会摔碎。切换到阿比，踩踏板穿栅门返回到开始大厅，跳到原来有4只箱子的平台上，再切换到孟许用起重机将阿比投放到空中狭窄天桥上，两人一起站到传送平台上。

如果此时拯救的单位数量没有达到50%，那么游戏就此结束。阿比行动失败，孟许被敌人捉住摘取肺脏给女王治病，Bad End。


孟许操纵起重机将地上的箱子全部扔到蓝色巨井里

第24关 储藏库（Labor Egg Storage）

本关是单独关卡中解救数量最多的，在开始屋子让阿比跑到贩售机前喝咖啡，然后快速冲进大厅，先往左边跑，途中会遭到枪手的射击，不作停留，右转一直跑到末端，途中左侧的走廊里有枪手，先不要招惹他们。末端有2台贩售机，先喝咖啡，再喝隐身饮料，迅速冲过左侧有枪手的走廊，在隐身效果消除前爬上大厅的竖梯。

在上层平台喝饮料回血，然后搬炸药桶轰杀下层天桥和底部的维克枪手，全部清除后爬下梯子到大厅底部，除来路和2间屋子，还有一条散布着炸药箱的通道，途中有恢复饮料贩售机，左侧有一条下行的斜坡通道，由贩售机直行左转有电能饮料贩售机和轮椅。

切换到孟许和阿比会合，然后过去喝电能饮料，跳上轮椅后沿着通道左边的斜坡下去，这里地上有6支拉杆。电杀这里的3名枪手，如死掉就让阿比复活重来，然后乘轮椅沿斜坡冲到大厅的后端，底部有3名维克枪手，迅速往左侧的平台跳上去，使用控制台操纵起重机到左侧高处平台搬炸药桶，轰杀下面的敌兵，优先清除最前面那个，他是唯一能射到孟许的枪手。清完转移到下一控制台，继续用炸药桶清敌。投掷炸药桶的时要注意，不要伤到电脑终端的毛球怪。

清场后切换到阿比，返回大厅爬梯子，将墙边的箱子逐只的扔进蓝色井里，掌握好投掷的距离，太近或太远都会摔碎，这里总共能收到9只，注意在左边通道末端有1只。爬回底部，在2间屋子里召集4名劳工，将他们带到有6支拉杆的地方。回到走廊往右转看到地上有2个红色靶心，站在第一个位置，这时切换到孟许，用第一座控制台操纵起重机，将阿比扔到左侧高处平台上，在屋子里找到6名劳工，将他们逐个扔下去，阿比跳下去站到第2部起重机的工作范围内，重复之前的动作，在左侧平台的另一房间里找到4名劳工。让劳工同时扳动地上的拉杆打开大门，切换到孟许沿着通道的斜坡下去，喝完电能饮料击杀前面大厅里的两名维克武士，然后操纵起重机将地面和平台的27只箱子投进蓝井。

确定孟许身边有轮椅，让阿比站大厅里，再让孟许用起重机将他扔到右上方有拉杆的平台上，这时让孟许回去取轮椅，并站在走廊贩售机前待命。阿比扳动拉杆打开大门，里面会冲出来维克武士，切换到孟许喝电能饮料，跳上轮椅将冲过来将武士解决掉。这时阿比回去召集14名劳工，孟许回到有2部控制台的大厅解救12只毛球怪，将它们全部带到撤离房间的传送门里，然后站到传送台上离开。


The Daily Deception
LULU WINS GABBIAR, LOSES FORTUNE!
LULU-"Noooooooooooooooo!"
Dumb Gluk Loses Gabbiar Can!
Gluk Queen on Life Support!
Fugitives Still at Large!

鲁鲁在拍卖会之后彻底破产，流落街头

第25关 维克拍卖会（Vykker Suits）

这是最后一关，阿比独自行动。在开始听萨满讲话，然后沿天桥收集蘑菇。下面是维克人的公寓房间，用迷惑技能控制下面的维克人，跑到走廊末端的贩售机拿武器，消灭其余的维克人后自爆。

跳到走廊逐个房间召集劳工，总共能招募到10名，带到走廊的另一端命令他们同时扳动8支拉杆开门，这时门顶出现萨满，将所有姆多贡劳工升级为弓弩手。沿走廊前行，右侧能看到华丽的宴会大厅，而正前方是维克人的解剖实验室，派弓弩手同时扳动拉杆打开栅笼，里面的维克武士很多，贸然攻击的话会有伤亡，这时用阿比的迷惑技能控制其中一个，跑到公寓走廊的末端从贩售机将刀换成枪，回来将所有的敌人枪杀掉，然后自爆。

杀掉解剖室内的所有维克人，阿比跑到屋里扳动拉杆打开上层的一道门。返回到外面的走廊，绕到解剖室后面找到竖梯，爬到屋顶的天桥。先存档，然后跳到天桥末端，将周围的17只箱子全部扔到蓝色大井里，再扳动拉杆打开解剖室里的一道门。跳回解剖室穿门而出，在后面的走廊和孟许会合，两人前去破坏维克人和格鲁贡人的拍卖会，阿比控制鲁鲁高价拍下一瓶关系到阿比种族延续的卵，鲁鲁就此破产。之后又将维克人拿姆多贡人做解剖实验的空中实验基地炸毁，本集故事至此结束，Good End。P



亚瑟王——德鲁伊

■贵州 yago

精品	总评 8.0
制作	Neocore Games
发行	Paradox Interactive
类型	策略
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	7.0

为什么要玩这款游戏

《亚瑟王——德鲁伊》是策略游戏《亚瑟王》的最新资料片，本作包含了一个沙盘模式的自由战役，玩家辅佐崛起于威尔士地区的莱恩斯王高举德鲁伊旧教大旗逐鹿英伦。这个扩展包强化了外交、战争和角色养成等游戏要素，回合战略与即时战术的完美融合缔造了通宵达旦终不悔的无敌魅力，英雄和部队养成要素几经改良后明显更胜《全面战争》一筹，油画风格的图像以古朴优雅的气息凸显亚瑟王时代的历史背景，雄浑激荡的背景音乐衬托也使巨龙和魔法出没的冷兵器战争更加精彩。这是一款具有极高重复可玩性的精品游戏，它非常适合那些对《魔法门英雄无敌》有深入研究的战棋族玩家，对喜爱古代战争场面的“全战”迷而言，这个资料片同样也是一道难得的佳肴。

胜利条件

威尔士诸部落中新近崛起的莱恩斯王（King Ryons）信奉德鲁伊旧教，他意图一统整个不列颠并重振德鲁伊教声威，达成战役胜利的最终目标有以下7个，玩家可以单选这7个胜利条件之一，也可以多选，但第1项与第2项无法同时选取。

①征服全部24个省份


勇士型英雄

②征服10个省份
③升满德鲁伊教信仰值
④使麾下一名英雄升到20级
⑤收集20万食物和金币
⑥招募至少10名英雄
⑦完成至少40项科技升级

除这7项胜利条件外，菜单最下列还有3项难度调节选项——回合数限制可选择无限、100回合、200回合；AI进攻性可选择软弱、正常、侵略；魔法效果可选择正常、低、超低。



骑士英雄


英雄信息界面

骑士英雄分军阀、勇士、法师三种职业，军阀拥有多种属性加成优势，又擅长天气魔法，实为掌军领兵的统帅之才，军阀领兵在大地图上的复杂地形中行军时移动力更高；勇士擅长冲锋陷阵，破敌斩将犀利无比，属于物理攻击型英雄，勇士在战场上可多获15%的经验值；法师的各种进攻、防守、辅助性魔法经常能一招变乾坤，法师施放所有特技或法术的冷却时间-10%。

每位英雄都有领导（Leadership）、治理（Reign）、冒险（Adventuring）、战斗（Fight）、魔法（Magic）5项基础属性。领导高可降低部队维持费用；治理决定骑士英雄封地的税收；冒险决定部队移动速度，同时英雄做任务时也能有额外经验值加成；战斗高可增加生命值和攻击伤害，在需要作战的任务中更容易成功；魔法可增加魔力上限值，对法师英雄至关重要。

《亚瑟王》中的英雄没有级别上限，但基本上冲到25级左右就算到顶。英雄每升1级可获得1点属性点数和1点技能点数，属性加点应针对职业特长，军阀英雄主加领导，勇士英雄主加战斗，法师英雄主加魔法。

每位英雄都有12项职业专有技（Classic Skills）和最多18项通用技（General Skills）可供研习，先投入1个技能点将选择的技能写入限额12项的研习列表，然后才能继续加点提升该技能效果。英雄选择研习的特技应与自己的职业特色紧密相关——军阀英雄多选择地域或队伍属性加成类被动技，或天气魔法；勇士英雄多选择物理攻击类主动技；法师英雄多选择强力攻击魔法或诅咒法术。

在研习列表左侧的职业图标圆环中可放入4项已研习技能的快捷按键，这是战场上供英雄施放的主动技能。英雄装备栏有武器、护甲和一对饰品共4个宝物槽位，宝物能提升英雄的各种属性和技能，《亚瑟王——德鲁伊》在原作150多件宝物基础上又增加了20件，其中有10件是套装宝物。用不着的多余宝物可放在不限数量的背包中，有机会可以移交给附近的友方英雄，或出售换钱或充作外交礼物。



角色养成


给英雄娶妻时一定要看好美女们的特性

一支部队里可以同时有多名英雄，具体数目受限于带队英雄的领导值，小于10只能容纳1名英雄，10到14之间可容纳2名英雄，15到19之间可容纳3名英雄，20以上可容纳4名英雄。通常情况下部队均由领导值高的军阀统领，再配1名勇士或1名法师即可组成一支强力军团。

点击左列菜单的信仰勇士（Champions of the Faith）项可以看到当前麾下所有英雄，每位英雄可娶1位美女为妻，可受封管理最多3个行省。娶妻能提升英雄忠诚度并给丈夫带来好坏不一的4种额外特性，好特性很多很实惠，例如经验值、信仰加成，提升封地税收，降低招兵费用等等；坏特性也很可怕，例如每年有30%机率虐杀1位被俘的敌方英雄，丈夫封地内发生灾祸的机率翻倍，降低丈夫封地各项属性等等。美女们的缺点和优点一样惊人，因此为英雄择妻时一

定要仔细看清楚再下聘礼。

英雄的忠诚度是个大问题，不能为己所用的英雄再厉害也没用，通常来说英雄自身的宗教信仰和道德取向如果能与国王相同那是最好，比如都趋向于旧教·正义或基督·残暴，君臣志同道合才能齐心协力打江山。

英雄的某些自有特性也是影响忠诚度的重要因素，比如初期出场的德鲁伊法师齐安，这厮有一负面特性“虚荣”，封地不足3个行省脸就拉下来，每少1个行省减2点忠诚。为最大限度发掘辖下省份的经济潜力，玩家通常会优先给擅长管理的军阀型英雄赏赐封地，没想到这也能引发内部矛盾。中期通过主线任务招募的勇士英雄卡拉多克更是个难伺候的大爷，如果给他的封地不足3个行省，这家伙会每年降1点忠诚。忠诚度加满总共也才20点，稍不留意时间一长这家伙就挂印辞官从此销声匿迹。


皇家监狱里关满了来自各国的战俘英雄

初期通过主线任务招募的德鲁伊法师纳尔还有一惊悚特性“嗜血”，每年必杀1名被俘的敌方英雄，如果再给他娶个带“虐杀”特性的恶婆娘，这夫妻俩臭味相投就能把皇家监狱搞成个鬼哭狼嚎的人间地狱。

KING ARTHUR

开局艰难

开局莱恩斯王的领地仅限西北角诺格尔斯一省，麾下也只有军阀提格爵士（Teague）和德鲁伊法师伊蒙（Eamon）两位4级英雄。纵观天下局势，24个省份16家草头王，西北近邻省份多为信奉德鲁伊教君王，越往东信奉基督教的势力越多，因此建议对西面和南面的几个邻国采取拉拢结盟策略。地图中部打黑底白星旗号的爱德华王实力不容小觑，此外西南角的亚瑟王、南面近邻格鲁福德王、东南地区的辛瑞克王、东北角雄踞诺福克城堡的雷德沃尔德王等都是不好惹的主。

开局攻下维罗科尼姆要塞


通过出价不同的谈判可以产生不同结果

第一回合结束后接到攻占东南鲍伊斯省要塞维罗科尼姆城（Viroconium）的任务，两位起家英雄中提格相对适合领兵出征，集中兵力由他统军进攻维罗科尼姆城，攻克此城后己方西北基地卡那芬城（Caernarfon）中会出现一位5级军阀英雄斯隆（Sloan）。

拿下维罗科尼姆城后暂时不要继续东进，注意北方贝达艮森林中有大量精灵族（Sidhe）部队活动，他们经常会南下入侵洗劫周边地区。在贝达艮原始森林中行军速度慢如蜗牛，精灵族部队实力强悍，统兵英雄属性逆天，最可怕的是无法彻底清除他们，所以没事最好别去招惹这帮北方蛮子。

与周边信奉德鲁伊旧教的邻国尽快建立贸易关系，一来可以赚钱补贴军费，二来还能缓慢提升相互之间关系。如果经济富裕，通过外交送礼也能促进两国关系。

购买军事通行权、签署互不侵犯条约、勒索保护费等都是外交基础选项，关系提升后会解锁更多外交选项，例如贸易、结盟、求助、驱虎吞狼等。对盟国可说服其向本国称臣纳贡（Liege），或直接劝降吞并（Capitulation），称臣纳贡可保留独立国号旗帜，但臣属国每年收入的10%要上缴给宗主国。

第十回合过后大地图上开始出现随机分支任务，通过完成各种分支任务可以获得经验值、英雄或宝物，有时任务地点位于别国境内，需要先通过外交菜单向主权国购买为期5回合的军事通行权。

外交谈判有两种模式，一种模式是买卖性质的谈判，对话界面中下方有一座天平，点击

金币或粮食旁的绿色向上箭头图标能直接给出让对方满意的价格，或给宝物或美女，只要让己方这边的秤盘与对方平衡就能顺利达成交易。另一种模式是有多种结果的谈判，这种对话界面内无天平，谈判界面右侧满意槽上有代表多种结果的刻度牌，玩家根据对方对金币、粮食、宝物和美女的不同偏好开价，不同的价码将带来不同的结果，点击刻度牌可看到各种结果的详细说明。



多元外交

外交在本作中扮演了极其重要的角色，外交对象也不仅仅局限于别国君王，还包括了4位名媛、10位英雄和4大势力。

名媛是专为己方主公莱恩斯王准备的王后人选，每位名媛都有属性加成和巨额陪嫁，选择其中最合适的一位展开追求攻势，送礼、盛宴招待、赠送丫环三种招数轮番使用，这些名目其实都可以用送钱代替，与名媛的关系槽达到指定要求后求婚按键会激活，点击即可向她求婚。莱恩斯王与任何一位名媛结婚后，名媛外交界面将从此永远关闭。

10位英雄是可供玩家招揽的特定人物，他们分散于不同派系势力中当差，从右边信息栏中可看到他们的信仰、道德、主君，以及基础属性和特技魔法，通过送礼、比武、授勋等三种手段可以笼络亲近英雄，当关系槽达到指定要求时即可邀其加入己方阵营。为敌国效力的英雄在与己方交战中可能会被俘并囚禁，如果受酷刑拷打或狱中病亡将从英雄列表中永远消失，原先的英雄头像会变为坟墓图标。

4大势力分别指盗贼公会、土匪、主教理事会和精灵，通过频繁送礼提升与这4大势力的关系后可邀请他们协助打击敌对国家。盗贼公会提供情报侦察、反间谍保护、刺杀敌国英雄、对敌军补给下毒等服务，反间谍保护可持续10回合，刺杀和下毒和工作合同期限长达5年（20回合）；土匪提供袭击指定国家、平安保护费、招募匪兵等服务，袭击指定国家可扰乱敌人后方，破坏对手经济税收，缴费求得平安保护可延续10回合，招募匪兵每次可获得3队土匪单位；主教理事会的主要作用是对付贝达艮森林中的精灵异族，理事会可提供发动十字军圣战、赏赐圣器、招募基督战士，招募基督英雄等服务，十字军圣战发动后所有信仰基督的君王都必须派出部队参加对抗精灵族的战斗，赏赐圣器可使玩家获得一件基督圣器宝物，佩戴这件宝物的英雄在与精灵族作战时占尽上风，招募基督战士可使队伍中增加3队虔诚信徒武士，招募基督英雄可获得1位信仰基督教的英雄加入。精灵族可提供平安保护费、袭击指定国家、招募精灵战士、招募精灵英雄等服务，平安保护费和袭击指定国家跟土匪差不多，招募战士和英雄也跟主教理事会大同小异。精灵的交钱保平安服务只能持续10回合，如果能将本国德鲁伊旧教信仰值提升到12以上即可免受精灵族的南侵劫掠。

四大名媛中唯有右上角这位最适合当王后

KING ARTHUR

钱粮为王

在地图西北站稳脚跟，确定外交政策，分清周边敌友势力后，接下来当然是要开疆拓土争霸英伦。

常言道兵马未动粮草先行，本作中每支部队都需足额钱粮才能维持，点开单位信息界面可以清楚看到，包括英雄卫队在内的所有战斗部队每回合都要领取特定数额的粮饷（Upkeep），兵饷不足或粮草匮乏会导致部队迅速减员，国库入不敷出则无法对外用兵。

钱粮从何而来？每年进入无法行军打仗的冬季后，辖下各行省征收的钱粮将统一缴入国库，注意这个总额是扣除各回合支出后的净收入。冬季回合中点击左列菜单倒数第二项的官署（Chancellery）可查看法令税收详情，在这里还能调节税率或买卖粮食，税率有25%、30%、35%三档，低税率有利发展民生但国库干瘪，高税率收入丰厚但易引发动乱，中档税率走的是不偏不倚的



官署左侧的法令需要研究科技才能激活

中庸路线，如何选择全看局势需要。

钱粮二项中粮食最为宝贵，初期领地有限又不得不扩军拓疆，部队越多消耗越大，每到夏秋两季经常断粮闹饥荒。钱主要用于外交赠礼、购买宝物、升级科技和修造要塞功能建筑，初期建议多用钱换购粮食以备不时之需，冬季在官署中购粮价格很高，当大地图上出现贸易机会任务时派英雄前去通常能买到低价粮，买来的低价粮除自用外也可以转手卖给别国赚点差价。这种投机倒把发不了大财，要发展经济只能踏踏实实开源节流。


提升部队奉献属性可降低粮饷标准

提到开源增收，高税率横征暴敛无异于饮鸩止渴，真正有效的办法是为各行省指派一位领导力高或有相关内政特技的英雄出任领主，这样不用提高税率也能增加收入。在要塞城市中修造采邑（Manor）可使本省和周边各省的粮食产量提高20%，研究各种相关内政技术和法令也能增产增收。

说起节流，最大的钱粮支出就是军费，如果由一位领导值高的英雄统领部队，队伍中所有单位的粮饷定额都会相应降低，降低幅度与统帅的领导值成正比。另外各单位升级后获得的技能点数也可用于提升奉献属性（Devotion），这个属性最高可加到4级，每级能降低5%的粮饷标准。军费支出减少，国库自然很快充实起来。



通过对经济的分析不难看出，国库财力决定了军队规模。每支部队共有16个槽位，英雄和英雄卫队都要占槽位，如果队伍里有两名英雄，加上卫队就要占去4个槽位，剩下12个槽位才能用于容纳普通战斗单位。

以满编来算，初期建议只养2支部队，中期即便有激烈的征战杀伐也应努力将部队规模保持在3支以下，后期如果



极品开胃汤

《亚瑟王——德鲁伊》是一款策略性极强的耐玩之作，经过前面三款扩展资料包的反复打磨，它已经将这个系列的潜力发挥到极致。本作战役的背景设定恰好与上部资料片《撒克逊人》相映成趣，《撒克逊人》中玩家辅佐基督君王雷德沃尔德从诺福克城堡起兵横扫英伦，本作中却变成帮助西部威尔士地区的莱恩斯王以德鲁伊旧教的大义一统河山。原作中繁琐的文字对白冒险任务取消后，玩家可以将精力完全投入争霸英伦的宏伟大业中，招兵买马争城夺地，这才是亚瑟王时代的英雄爷们儿该做的事情。

在战略经营、外交和角色养成等方面的细节设定上，本作所展现的种种绝妙构思令人惊叹，无论选择关门种田还是对外战争路线都可以在乱世中找到适合自己的立足点，强大的英雄完全能弥补兵力上的劣势。当用武力手段难以取得任何进展时，还可以运用丰富多样的外交手段纵横联合，为内政经营争取时间和空间，同时也逐步增强国力带动军队战斗力的提升。这款游戏很少以拙劣的变态设定让玩家陷入充满挫折的绝境，上手门槛很低，操作也不算复杂，但要玩得精深却不容易，好在穿行于胜利和失败的煎熬中总能依稀看到一条光明之路，不至于让缺乏耐心的玩家愤然投入怒删党行列。《德鲁伊》的剧情相对比较单薄，沙盘模式的自由战役几乎没什么故事性可言，笔者最大的怨念是通关后居然没有任何过关动画，甚至连张静态的祝贺图片也没有，难道制作小组把所有人力全部投入了《亚瑟王2》的开发团队？如果真是这样的话那倒可以原谅，毕竟和预计今年上市的《亚瑟王2》相比，《德鲁伊》也就是一碗正餐前的开胃汤。




双英雄满编带龙的强力军团



敌国送来钱粮宝物要赎回自己的英雄

地盘太多可适当考虑扩编，或保持军队总兵力不变，将1支满编部队打散分为2到3支部队，这样有利于控制辖下行省，也方便镇压暴乱或做分支任务。但无论何时都要保证至少拥有1支满编强力部队，抗击精灵大军南侵或与敌国主力部队决战时，这样的王牌精锐必不可少。

1支部队最少应有2名英雄，高领导值的军阀英雄担任领队主帅，另配1名战术攻击型英雄，可以是勇士也可以是法师，如果统帅领导值高于15则配2名攻击型英雄，高于20那就是3名攻击型英雄的豪华梦之队。注意同队将领之间如果道德或信仰截然相反会降低部队士气，从而导致战斗力下降。

在大地图上点选部队可看到系统对该部队综合实力的评估百分值，这个百分值越高部队战斗力越强，虽说战场上的微操和谋略也对最终胜负有决定作用，但如果双方参战部队实力悬殊的话，胜利女神绝不会同情弱小一方。因此本作战争同样讲究集中兵力打歼灭战，对敌作战灭军为上夺城为下，敌强我弱时必须暂避敌锋芒保全己方实力，不要舍不得城镇要塞的控制权，敌军占优势情况下不妨主动退让迫使对方分兵驻守，然后再各个击破，只要能消灭敌人，那些城镇要塞想什么时候拿回来都不是问题。

开疆拓土的战争中切忌树敌过多，集中兵力专攻一家，逐步蚕食稳定经营，国力疲乏时绝不可孤注一掷穷兵黩武，该低头的时候就得低头，该交的保护费就得交，只要撑过难关最后连本带利都能拿回来。

初期不可急于灭国夺地，始终保持1到2个敌国以供交战练兵，北方精灵惹不起，分支任务中很多战斗难度又大，要升级英雄和部队还得靠乡亲们帮衬。

战斗中俘获的敌方英雄也是一笔横财，等下一回合对方国家通常会拿钱粮、宝物或美女来赎人，拷打被俘英雄可使麾下残暴趋向的英雄忠诚度+1，非残暴趋向的英雄忠诚度-1，但这样做有很大风险，接受拷打的被俘英雄有50%机率致死。如果选择释放被俘敌方英雄可使己方所有非残暴趋向的英雄忠诚度+1。

本资料片取消了原作中随处可见的文字冒险任务，打开任务列表（Quests）可以查看当前所有任务，建议优先完成有回合数限制的任务，接着是那些没有时间限制的分支任务，当前阶段的分支任务全部搞定后再做主线任务，这样可以最大限度榨取所有任务的经验值。

本作中的弓弩手性价比很高

KING ARTHUR 兵种战术

兵种配置方面，轻步兵可有可无，初期经济拮据不妨多招些；重步兵是正面攻防主力，财力允许的情况下多多益善；长矛兵专克敌方骑兵，针对敌军骑兵比例可适当招募；刀盾兵主要用于防御，他们能有效缓阻敌方突击；弓弩手在有友军遮护的情况下可对敌军造成不容忽视的伤害，尤其弩兵专克缓慢移动的重步兵；骑兵和骑士都属于高级兵种，惊人的攻击力和高机动性使他们成为战场宠儿，但昂贵的价格（粮饷）严重限制了骑兵的数量。而且骑兵也并非无敌，长矛兵和敌方法师英雄都能重创这个强悍而高贵的兵种。真正牛的战斗兵种是弓弩手，一场战斗中弓弩手发射的箭矢不像《全面战争》里那样有数量限制，只要打开保持距离游击选项，弓弩手就会边跑边射击逼近的敌人。初期全招弓弩手集中攒射效果惊人，后期升级科技研究日照术（Sunshine）后可破压制弓弩手的暗影诅咒法术（Curse of shadows），此后继续用弓弩

手人海战术足以横扫天下。

兵种单位除基本参数和属性外还有各种优点和缺点特性，例如春生轻步兵（Springbreed）在丛林、晴天和暴风雨环境中战力更高，冬生重步兵（Winterbreed）在丛林、雾天和夜晚环境中战力更高，威尔士弩手（Welsh Crossbowmen）在硬地上移动速度快，视野范围远，而且攻击具有透甲效果。由此可见，地形环境、天气时辰和领兵英雄等变数都能影响部队单位的战斗力，玩家的战术指挥能力同样也是决定性因素。

战前务必仔细查看战场地图，布阵时轻重步兵和长矛兵环卫四周，如有刀盾兵最好放在两翼或后方，弓弩手和英雄居中，骑兵放在侧翼开阔地带随时准备机动迂回，不同类别的单位最好先以Ctrl加数字键编组，否则混战中再逐个选取他们会耽误很多时间。



城防作战的关键是抢夺胜利点

如果敌军整齐列阵而来，可适当以轻骑兵诈败诱使对方追击从而导致阵型散乱，一旦露出破绽立即派出骑兵主力突击歼灭敌弓弩手或英雄。如果发现敌骑兵企图迂回偷袭己方软肋，要及时派出骑兵拦截，若手上无骑兵可派出一队轻步兵先上去顶住，只要缠住敌骑兵迫使其减速就能降低己方主阵所受的冲击效果，否则一旦主阵崩溃全军士气都会大乱。

两军交锋后不要吝啬英雄的攻击魔法和特技，尽管挑威力最大的狂放，初期消灭的敌人越多，后面战斗中己方部队的伤亡就越少。混战中注意保护己方减员严重的单位，特别是那些等级较高的精锐兵种，如果损失惨重应尽早命令该单位撤离战场，哪怕只剩1个人活着也能重新招募补充，只要留得青山在就不愁没柴烧，否则全灭后重新招募从头练级非常麻烦。



军事科技研究可提升部队战斗力

城防作战中，被打残的骑兵可撤出去偷袭敌方无人把守的胜利点，己方控制的胜利点越多，敌军士气越低迷，战斗力也越弱。

战斗中升级的单位要等到冬季休整时才能加点，所有单位均有近战攻击、防御、远程攻击、精力和奉献5大基础属性，每次升级可获1个属性奖励点数，各种属性最多可加到4点，轻重步兵和骑兵首选加近战攻击，长矛兵优先提升防御，弓弩手当然先加远程攻击，主打属性点满后推荐加奉献降低粮饷标准，然后再考虑其他属性。



科研升级



卡那芬要塞中的功能建筑

每年春夏秋冬4个回合中，冬季是给英雄和战斗单位升级加点的时间，同时也是调节税率、研究科技和修造要塞建筑的唯一机会。

点击左列菜单最后一项升级（Upgrades）打开科研界面，科技分为军事、经济和王国三大类共计67项。军事类科技可提升现有各兵种威力，降低招募费用，或解锁新单位；经济类科技可从不同方面提高钱粮产量，发展辖下各行省；王国类科技可增加新法术和法令，强化情报侦察减免天灾人祸。科研需要消耗钱粮和研究点数，各国每回合自动增长若干研究点数，国力强的每回合得到的研究点数多，升级科技就快。

游戏中共有5座要塞巨城：卡那芬、维罗科尼姆、埃克塞特、伦敦和诺克福，冬季点击主画面顶部的要塞图标可打开要塞经营图，每座要塞都有6个建筑点，玩家可选择修造11种功能建筑，每种功能建筑完工后还可容

纳4座子建筑。功能建筑和子建筑可以带来五花八门的好处，从而使国力大增，如铁匠街的子建筑工匠作坊每年有一定机率产出1件宝物。

由于建筑点只有6个，因此修造功能建筑时应充分考虑自身发展需要，例如本作提倡德鲁伊旧教抑制基督教，要塞中就别造基督大教堂添乱，清一色全建旧教圣地，君主旧教信仰值+1，要塞内所有旧教信仰效果+20%。

一座要塞造不完所有的功能建筑，所以才安排了5座要塞，开局己方定都卡那芬，初期夺取维罗科尼姆后拥有2座要塞已足够容纳所有功能建筑，中期灭亚瑟王夺得埃克塞特城，东进过程中攻取伦敦作为战略枢纽经营，最后东北角的诺克福顶多只能算锦上添花。



君主的道德信仰图

KING ARTHUR 主线任务

眼看春去秋来又是几载光阴，到第20回合左右主线任务“德鲁伊”出现。此任务下辖三个子任务——“传统主义者”“新阴谋”和“神秘浪人”，分别完成后可获得10级德鲁伊法师纳尔（Naal）、8级德鲁伊法师齐安（Chian）和8级德鲁伊勇士拉诺尔（Raghnall）等三位英雄，莱恩斯王阵营实力由此大增。

第40回合后接到另一主线任务“消灭亚瑟王”，要求彻底铲除左下角半岛地区的亚瑟王势力，这亚瑟王日后羽翼丰满必然投靠基督教，主公莱恩斯王敬奉德鲁伊旧教岂能容他。与南面邻居格鲁福德王签下军事通行协议后，老将提格亲自统兵南下。此时野心勃勃的亚瑟王多半也会向中部地区推进，挡住他去路的马克王明显不是对手，鹬蚌相争之际瞅准机会灭掉马克王，成功堵住亚瑟王后反复发动进攻直至夺取整个半岛，把亚瑟王的势力消灭在襁褓中。



学会召龙术的任务

莱恩斯王捍卫旧教的勇气令大德鲁伊们也为之动容，于是第55回合时又接到新主线任务“攻陷坎特伯雷”。坎特伯雷远在最东南角的肯特行省，此处修造的坎特伯雷大教堂号称英伦基督圣地，打下它可提升1点旧教信仰值，还能获得一件宝物武器“德鲁伊之刃”。不过由于路途实在遥远，这个狂热的宗教任务只能放到后期完成。

第65回合主线任务“失窃的梅林财宝”出现，这个任务也有3个子任务，要求赶往3处指定地点打败满编的基督教部队后夺回大法师梅林的头冠、项链和法杖。与此同时出现的主线任务还有“贝德维尔爵士”和“拯救波尔司爵士”，完成这2个任务可获得军阀英雄贝德维尔和勇士英雄波尔司的效忠。

再过大约10回合后出现本作最重要的主线任务“新品种”，这个任务也有3个子任务，分别完成后所有己方军阀英雄的通用技列表中出现幼龙召唤术，所有己方勇士英雄通用技列表中出现黑曜龙召唤术，所有己方法师英雄通用技列表中出现火龙召唤术。召龙助战是本作战场亮点，游戏中出现的各种龙属于骑士级单位，这些上古生物体型巨大，攻击力和生命值相当给力，此外还有喷火吐息等大面积杀伤特技。


龙的战争

做召龙术任务前建议先完成招募卡拉多克爵士的主线任务，这样可以让这位勇士英雄也能获得黑曜龙召唤术。有召龙术以后，战斗会变得更轻松。完成“失窃的梅林财宝”任务后还有打败基督圣杯骑士加拉哈德邀请大法师梅林入伙的经典任务。

最后北方贝达艮森林中的精灵族爆发内战，笑面王子带领的精灵和灰男爵带领的暗精灵各占一座城堡对峙，莱恩斯王必须二中挑一。这个主线任务无论帮哪一方都能提升旧教信仰值，消灭灰男爵增加正义值，消灭笑面王子增加残暴值。至此所有主线任务完成，继续征战四方夺取全部24个省份即可结束战役。P

林晓：关于游戏，我们总有许多感触。关于游戏的未来，我们也有无数猜测。下文就是关于未来的游戏……究竟是怎么回事，还是先让作者来说吧。本文较长，将分三次连载。





邪恶补丁（上）

■宁夏 晨曦中的吟游诗人

游戏能够改变这个世界。未来游戏世界中的我们，将何去何从？

随着计算机科技的发展，传统意义上建立于硅原料上的电脑将被淘汰，取而代之的是量子计算机、生物计算机甚至于光脑。计算机每秒兆T的运算速度和兆T的大存储空间，3D技术也将成为明日黄花。游戏环境将高度仿真化，游戏的方式和体验也会大大丰富和增强，痴迷于游戏的人们将彻底混淆现实与虚拟世界，在游戏中沉溺、沉沦，万劫不复。

——题记

难忘的影子

“现在的时间是2045年3月5日凌晨0点，您已经在《战·大陆》游戏中度过了13天，继续游戏请选择Y，下线请选择N。”

满脑子思念的肖天被眼前突然出现的触摸屏吓了一大跳。他毫不迟疑地选择了Y后，继续骑着被自己命名为“奔雷”的马坐宠向日光城绝尘而去。

在他来说，13天的游戏时间并不算什么，他的最高纪录是133天。虚拟幻景对于他的吸引力已经远远超出了现实生活，而且他还可以通过游戏之中完成各类任务获得游戏币，进而兑换成为现实中的金钱。这些收入的大半用来添置更强大的光能计算机及各类高拟真的游戏设备，只有一小部分用来购置足够多的营养液维持生命。肖天的本体就浸泡在那充满营养液的器皿之中，通过营养液的循环往复满足基本的生理需求。

说来，他还是很感激《战·大陆》的出品公司飞云科技。这公司对于游戏玩家的体贴度超高，不仅仅提供了功能强大的游戏环境，还提供了足够强大的生活保证。为了让玩家全身心投入到《战·大陆》之中，在游戏中尽可能驻留更长时间，飞云科技创造性开发出了所谓的“飞云营养套装”——这是一个特殊生理循环设备和生物营养液组合而成的生命维持系统，解决了游戏过程中玩家因为吃喝拉撒等基本生理需求而不得不经常下线的情况。飞云科技的宣传口号是：想玩多久就玩多久，越玩越健康。

此时的肖天，只有一个目标，那就是这片虚幻大陆之上的一个美女——月亮妹妹。这女人如花一般的美貌真的让他神魂颠倒，不能自拔。一切只源于大半年前的惊鸿一瞥：日光城里，高大的龙坐宠上，一位杏目翘鼻、身材修长、雪肤凝肌的美人儿，只是冲着他微微一笑，就把他的魂魄儿摄了去。

美人儿出现得快，离开得也快。那龙坐宠可不是一般游戏玩家能骑的，需要玩家花费大把大把的金钱去换取快捷升级的道具，达到了百级以上，才有资格进入龙吟谷里，猎杀了龙王，夺得龙蛋，回到日光城皇宫之中，以皇族之血为引，在碧玉宫里指定的VIP房内经3日孵化，才能够得到这极品宠物。

龙坐宠，是身份的象征，也是力量的象征，更是财富的象征。那月亮妹妹可不是一般人。匆匆一面之后，肖天再也没有见到她。只是从所属战士公会老大的口中，才得知了她的名号。说起这美女时，老大的脸上也是一阵兴

奋和迷离，倾慕之情溢于言表。老大是个40级的飞马战士，在肖天的眼中，他已经十分强大了。可与那月亮妹妹一比，却差了老远啊。

“整个战大陆之上，能够达到百级能力的人，应该不到10位，据人们传言，其中只有那一个女人……这游戏打着免费进入的口号招揽了数以千万的玩家，却同时设置了价格不菲的练级道具，越是有钱，升级的速度越快。开服的头一个月内就有人达到百级，这样算下来，可是花了不下500亿大陆币，兑换成实际货币，足足有5亿大元啊！有钱人，有钱人！虽然说如今这个年月把玩游戏看作生活全部的人越来越多，但这种奢侈玩法，还是稀奇少有。那月亮妹妹说不定就是一个腰缠万贯的富二代。又是美人，又是富婆！哎，对于我们这些中产阶级而言，只能是看着流口水啊。”老大的这番话，肖天记忆深刻。

在体味游戏乐趣的同时，肖天另有一番滋味在心中——钱财呐！他的游戏财富峰值曾经达到500万大陆币，也就是现实中的5万大元。这已经是他连续133天不分昼夜寻找月亮妹妹、打怪、完成各类任务后所创下的纪录，因为如此巨量的消耗和透支，就连那“飞云营养套装”都不能够支持他生命能量的耗费而出现了红色警报，强制将他拉下线。那之后的肖天大病一场，足足在医院里躺了3个月，身体安康了，治病的各类花费共计45000大元……真可谓是赚多少花多少。

可入了迷的肖天管不了身体健康，不顾医生的建议，出院后立马将剩下的5000大元全部用来升级新一代“飞云营养套装”，急不可耐地进入了可爱的战大陆。

“我要强大，我要见到月亮妹妹。”肖天嘴里一边念叨着，一边加快了行进的速度。

这似乎就是此时此刻这位大仙的人生追求了，够悲催的吧。

日光城

战大陆，整体面积400万平方公里，在线人口3000万。

位于大陆中心区的日光城是皇权与经济的象征，占地2万平方公里，常住NPC人口100万，加上从大陆各处传送门送来的游戏玩家，人口总数常年持续在300万以上，真可谓是战大陆第一城。

由于战大陆的时间和现实时间同步，所以肖天来到这里的时候，正值深夜。望向宏伟的城楼，肖天不禁莫名激动。有几个月没到这里，感觉这个地方更加繁华热闹，夜晚亦不例外。进入城里，身处在人群中，肖天不由得一声叹息。自己实在是太普通了，在这些人中比自己等级高的大有人在啊，人家那些20级以上的人连正眼瞧自己一下都懒得瞧。这就是他的现实：等级为15，装备战士软甲外配一把玄铁剑，再骑一头普通的马坐宠，真是要饭的人。寒酸死了！

肖天脸通红，恨不得找个地方撞死算了。15级……这还是自己豁出命去练了一段时日才有的小成果，他没钱买太多的升级道具，大多数情况下只能傻傻练级。

“嘿，哥们，1点钟之后可就是自由PK时间了，赶紧躲到安全区去吧，要不然，小命休也！哈哈哈哈！”正在肖天垂头丧气时，身后传来了讥笑声。

肖天循声望去，看到四五个骑着地虎坐宠的男子邪邪地笑。地虎是50级以上战士职业的专属，这些人看来是十分强大的存在。

虽然气不打一处来，但肖天还是不得不选择了避让。调出时间屏，不由得大吃了一惊，已经是0点45分，再过15分钟就是自由PK时间。安全区离自己还有30多公里远，这日光城实在是太大……被这群混蛋瞧上，难免被虐一番！“奔雷”这名字虽然颇有气势，但说句实在话，真正的速度和耐力实在是一般般。来日光城的路上，已经耗费了这瘦马大半的体力。肖天一人一马，真可谓是人困马乏啊，可偏偏遇上这些专门以戏弄弱者为乐的家伙。

在游戏世界里，强者欺凌弱者似乎是一个传统。自从半个世纪前有了网络游戏，也就有了这种狗屁现象。这算什么？某些现实世界里不能满足的变态心灵发泄？《战・大陆》这款游戏比较恶心的地方，就是对非自由PK时间挑起战端的家伙只罚去少许金钱，其他的惩戒完全没有。为什么？玩的就是个刺激嘛！没有那种心惊肉跳的紧张感和血肉横飞的暴力景象，这游戏的吸引力可就大打折扣了。如果不是官方的硬性规定，飞云科技恨不得把这游戏设为全时间自由PK。每一次被“杀”之后，落败者都会经历一次可怕的死亡体验：撕心裂肺的痛感，身临其境的死亡幻觉和极度真实的恐惧。是的，就是真正地死掉一会儿！某些弱小玩家曾经提过抗议，但被更多人耻笑，其中的意思再明白不过：如果觉得受不了，完全可以挂线不玩！

肖天不敢有一点点犹疑，立刻纵马飞驰。地虎宠的速度可是马宠的数倍，人家的主人要是真盯上了他，那就麻烦了。“奔雷”别无选择地玩命儿向前飞奔。在那几个狩猎者如影随行地逼迫下，在周围更多人讥笑的目光中，肖天和他的坐宠一点点耗去自己最后的体能。

“小子，如果你在1点之前赶到了安全区，我们再也不会为难你。否则嘛，我们几个人就把你分尸了吧，惨死的感觉会让你记忆深刻。呵呵……”离肖天不远不近的一个50级持戟战士说道。他和他的同伙们都是一副悠然自得的样子，胯下的地虎宠也不慌不忙。

日光城一角，上演着一场再普通不过的恃强欺弱，周围是冷漠的旁观者。

距离在一点点拉近，时间在一分一秒过去，“奔雷”的脚步一点点缓慢下来，安全区却依旧遥远……

“小子，你还有一个选择，那就是下线嘛。哈哈，那不更加干脆！只不过从此之后战大陆上又会多了一个真正的胆小鬼！”持戟战士的讥笑声再度从身后传来。

肖天被不断羞辱，他的脸色很难看，实在是隐忍不了。“无耻！”他一边纵马飞驰，一边转头对那几人怒骂道。

可骂声刚止，肖天就觉得眼前发花，身子一下失去了重心，马上摔了下去。惯性作用下，他被甩出了好几米远，四仰八叉地躺在地上。那马坐宠“奔雷”也同时倒地不起，四蹄乱蹬，痛苦不堪地发出咴咴叫声。

原来，是那持戟战士嚣张地挥动手中大戟，卷起一道小小气刃，将肖天连人带马放倒。

肖天的脸被刮了一道不大不小的口子，后背、肩膀也挂了彩，要多狼狈有多狼狈。他还有点头晕脑胀，大戟戟锋已经顶到了他的小鼻尖。

“小子，这就是实力的差距，本来还想和你再玩玩的，但是，你出言不逊，爷们的心情就没了。也罢，现在就给你个干脆，让你挂掉。免得你再大老远的跑到安全区，直接在这里复活更加省事。”随着持戟战士的一声狂笑，大戟落下，利刃的寒光在月色下晃动，把肖天的眼晃得什么也看不清。还能做什么？肖天已经来不及进行下线操作，但实现这心愿要调出触控屏进行操作，这电光火石的，哪里有充分的时间？此时此刻，肖天更感觉到飞云科技的“险恶用心”，把可以通过大脑瞬时意念控制就能够实现的下线操作功能复杂化，这分明就是增加玩家死亡概率的小小花招。

等死吧！肖天闭上眼睛。呀呀个呸的，今天怎么就遇上了混球加恶棍？！

萝莉强人

肖天命悬一线。

就在这时，一声娇斥，人丛中跃出一个娇小的身影。随即阵阵天雷降下，轰隆隆打在周遭，一片人喊马嘶。那天雷过处，持戟战士一伙人已经有人挂彩。

持戟战士也结结实实中了一雷，虽然不致丧命，但天雷劈下打在脑袋瓜上，整个人成了黑不溜秋的样子。

“谁啊？哪个不知死活的东西敢找老子的晦气！”气急败坏的持戟战士暂时把待宰的肖天扔在一旁，朝着来人怒目而视。

“哎哟，我说是谁在日光城里扬威耀武欺负15级的小战士，原来是几只骑着破地虎的狗。”那救下肖天的人儿拍着手，笑道。

这是一个俏生生的小姑娘，身材娇小，只有十八九岁，面容青涩秀美，是洋娃娃一般的美人儿。

这一句大骂，把那几位都骂了进去。

持戟战士正要发作，却被后面的一位同伴拉住了。“这女人是个魔战士，刚才发出的是天雷破……你别冲动。”那同伴小声提醒道。

灰头土脸的持戟战士面色阴沉难看，恨不能把眼前娇丽的小萝莉生吞了！他当然知道魔战士和天雷破对于他们几人意味着什么。魔战士职业是战士职业天生的克星，集法师远战和战士的近战力于一身，属稀有职业。天雷破更是只有80级以上的强者才能够施放出来的禁咒级别法术——全力施展下，千百道大树粗细的红色天雷破从天而降，那滋味，够任何一个人喝一壶。

呵呵，小姑娘手下留情，只发动了天雷破少许的威力，给混球们一点点小小的教训。

“我们还是走吧，这个女孩不是我们能够惹得起的……最近大陆之上突然莫名其妙的冒出了不少高级别的陌生强者，这个世道有钱人也不少。哥们几个都是花了大价钱才搞得这一身装备，别因为一次PK死亡而挂掉装备。”伙伴继续劝道，“况且那种死的滋味不好受。”

看来这几个战士之中，持戟的那位是个头领。他钢牙咬碎，忍气吞声道：“今天的事情，哥几个记下了。我们走！”

“想走没那么容易！”美丽的小萝莉身形一晃，就挡住了几人的去路。

“算了，云裳……放掉他们吧，也是几个无聊透顶的人。”躺在地下的肖天对那女孩叫道。

没错，是云裳，肖天刚刚认出了她，心头是震惊：数月不见，没想到这个丫头竟然成为了如此强者。

背对着肖天的云裳身子一震，微微叹息，幽怨而伤感。“滚！”在她的怒喝声中，之前耀武扬威的混球们远远逃遁。

“奔雷”挂掉了，彻底的挂掉了……肖天伸手探了一下它的鼻息，就只有出气没了进气。这马儿虽然是由游戏虚拟程序随机造就的一个东西，但肖天还是相当不舍。怔怔望着渐渐化做虚影的马友，他感到十分无奈。

“云裳，没想到还能遇见你……”收拾一下心情，肖天望向站在身后的女孩。

“是啊，我也没有想到。真是缘份呐……”云裳转脸躲过肖天的目光，脸儿通红。

“你变得好强啊……”肖天知道女孩神态不自然的原因，也不由自主的有些尴尬，岔开话题。

“再强也没有你的月亮妹妹强……”云裳摇了摇头，唤出80级别强者的地龙坐宠，“既然遇上了，找个地方叙旧，聊聊昔日的友情。”

“友情”二字，云裳说得很重。

肖天无语，终究是点了点头应承下来。

旧时情

日光城中，蓝色口红休闲城。

这里，是战大陆上小有名声的消闲娱乐场所，场面很大，环境也不错。《战·大陆》这款游戏中，此类场所可不少，不仅仅让玩家们能够感受更加真实的游戏环境，更重要的是——消费。想尽一切办法，让你们掏钱消费！谁让大陆币可以兑换成真实的大元？

此时，凌晨1点已过，休闲城里人头攒动，热闹非凡。整个休闲城的面积很大，占地足有数个平方公里，有High到顶的K厅迪厅，有幽暗静寂的情侣酒吧，有舒适豪华的休息客房。反正一句话概括：设施齐全，只等你掏钱

享受。

肖天随着云裳来到这里，在酒吧幽静的包间里，由云裳做东，吩咐NPC服务员准备了饮料菜点，两个人面对面坐着聊天。

“云裳，看来你过得挺好的……”在今天的云裳面前，肖天多多少少有点自惭形秽。人家当初和自己差不多等级的小丫头，如今却成了战大陆上少有的强者，而自己现在……

云裳冷哼一声，秀眉微皱道：“是过得挺好。这是一个白痴的心愿嘛，要让我离开他，要让我忘记他，然后自己努力去生活。我活得好了，遂了他的心愿了，他也就安心了，继续去追寻那不可能有着落的月亮妹妹。”女孩的语气之中透出无尽的幽怨和恼意。

肖天苦笑，低下头去牛饮一杯小酒。云裳的反应他能理解，但那是没有办法的事情，一直以来，他的心始终被另外一个女孩填充着，已经不能再放下其他人了。

“你知道的，我这人性格木讷，而你却是一个活泼可爱、冰雪聪明的女孩，我们个性差异很大。”肖天只有采取常用的官方说法再做一遍解释。

“说得好听，还是只想着那个人儿……你觉得可能吗？你的心也太大了点吧。人家可是战大陆之上最强悍最美丽的女人，有多少人追求你知道吗？”

“云裳，别说了。”肖天被她说到了疼处，打断了她。

“就算到今天，我还在等你……每当想起当初我们在一起练级打怪、对抗强敌，每当想起初入大陆时的我在你的呵护之下快快乐乐成长的那些日子，我就心里难受。那段时光多么美好，如果可以永远继续下去，我是十分乐意的！可偏偏被你的执念毁去了！你真的忍心？”云裳没有吃肖天的那一套，继续说。

是啊，初降于这个大陆之上，在新人村里偶然相逢，聊来聊去之下甚为投机，便结为伙伴共闯天下，虽然力量微弱，却是乐趣多多。原本应该你情我侬的结为夫妻，可没有想到，一日二人在日光城看到了绝世的强者月亮妹妹，那男人的心魂儿从此就被她勾走了，慢慢开始无视身边可爱的小佳人。于是，无休无止的争吵开始，女人的醋意横生之下，云裳使出了欲擒故纵的态势——既然你想她，那我何必枉跟你？我走还不行吗？本是想着男人一急之下，可以说些软话从了自己，自己就坡下驴，逼婚了事。万万料不到丫的死脑筋！竟然答应了她离开的要求，说出了“离开我，看开些，努力的生活下去，你是我的好妹子，你活的好了，我也高兴。”这样的傻话。连气带怒加震惊，云裳含着无尽的委屈和幽怨被肖天这白痴放走了！

“游戏之中，你我相遇。游戏之外，你我隔着十万八千里，瞧你，陷得太深了吧……”肖天开导着这姑娘。

“那你何尝不是？”女孩反驳。

肖天再度无语，人家云裳说得没错。游戏、人生、游戏、人生……在今天这个高度虚幻盛行的年代，真的分得那么清吗？

“算了，说这些无用……我的痴心算是被狗吃了！”云裳说到此处，落泪了。

纠结无用，肖天似乎更看得开些。见云裳如此说，便笑道：“长痛不如短痛嘛。我要什么，你最知道的……对了，数月不见，我还真奇怪你竟然能够有如此进境，达到了80多级！你砸了多少钱？我可记得你曾经说过现实世界中的你也不是个有钱人！”肖天彻底岔开感情话题，向云裳问起了心中的另一个疑问。

被问及这事，小丫头云裳又禁不住一阵脸红。这个嘛，有点见不得人呐……

云裳望着肖天，表情有些复杂，思量着应不应该把这个秘密告诉身边的男人？说句实在话，如果将秘密告诉了肖天，这个自己心仪的男人会迅速强大起来！她当然很高兴。可到了那个时候，好不容易聚首在一起的两个人会不会再度因为男人心中的执念而分开……同样的事情已经发生过一次。

“或许，他会因为我的毫无保留而心生感激，进而忘记那个女孩……”与此同时，另一种想法也纠结在她的心中。

是一个机会，也是一场豪赌。

到底该如何选择？**（未完待续）**



林晓：什么叫感动？就是在软盘维护关闭的日子里，许许多多软盘众每日每夜地刷页面。什么叫更感动？就是1月份软盘内部测试的短短时间里，重新注册的老ID就有60多个，为了怕抢注，特别有朋友注册了林晓这个ID。什么叫最感动？就是软盘2月12日重新开张，诸多网友“恭喜软盘满血复活”纷纷回来，并且都要老的ID，连头像都是原来的……一瞬间，时光仿佛停滞，友情从没有断裂，软盘的各个角落都流淌着家的温暖味道。

网络即是人间，论坛便是身心休憩的驿站。

欢迎你到大软地盘来逛逛，这里是《大众软件》粉丝永远的家。

记住这个地址：**www.popsoft.com.cn/bbs**



【评刊论文】

《大众软件》杂志社——微博中的大神们

■软粉 圣贤龙龙

注：以下排名根据收录时间，排名不分先后。

编辑们在这里：

@生铁老爷 http://t.qq.com/p5068771，http://blog.sina.com.cn/dabao1976，《大众软件》杂志社编辑部主任，负责杂志娱乐部分的整体协调工作。

@merlinpinkst http://t.qq.com/merlinpinkstaff，http://t.sina.com.cn/n/merlinpinkst，《大众软件》编辑部副主任，负责《大众软件》的“前线地带”与”评游析道“栏目。

@Sting http://t.qq.com/Stingland，http://t.sina.com.cn/n/stingland，《大众软件》编辑部副主任，负责杂志应用部分的整体协调工作。

@nova http://t.qq.com/vip-bai，http://t.sina.com.cn/n/popsoft-nova，也就是小白啦。编辑，负责《大众软件》杂志的“新品初评”和“实用软件”栏目。

@suki http://t.qq.com/suki_rr，编辑，听说编辑部里已经尊称为爷了。

@朱飞 http://t.qq.com/pigpopfly，编辑，负责《大众软件》杂志的”在线争锋“栏目。



@飞鸟冰河 http://t.qq.com/iceboy874，http://t.sina.com.cn/fnbh，他是谁，你一定知道。

@psychoo http://t.qq.com/psychoo，小明斯基？

@林晓 http://t.qq.com/cheshirecat2011，林晓姐姐！

@8神经 http://t.qq.com/EricCatman，http://t.sina.com.cn/1763615253，编辑，负责《大众软件》杂志的”评游析道“栏目。

@张帆 http://t.qq.com/DoPOPelganger，地穴领主，编辑，负责《大众软件》中旬刊的”晶合通讯“和”专题企划“栏目。

@魔之左手 http://t.qq.com/handz77，http://t.sina.com.cn/handz77，《大众软件》评测室元老。编辑，负责《大众软件》杂志的”新品初评“和”硬件评析”栏目。

@Enigma http://t.qq.com/Dolvich，http://t.sina.com.cn/n/popsoft-enigma，编辑，负责《大众软件》杂志的“网络时代”栏目。

@杨文韬 http://t.qq.com/pop_cross，http://t.sina.com.cn/n/pop_cross，Cross，编辑，负责《大众软件》杂志的“攻城略地”栏目。

@汪澎 http://t.qq.com/popsay，蓝星，编辑，负责《大众软件》的“攻城略地”与“桌面游戏”栏目。

给大软投稿的知名作者们：

@冰河洗剑 http://t.qq.com/binghexijian，大家一定都有印象吧。

@黑血天蝎 http://t.qq.com/lixinleon，《魔力宝贝》界知名生物。曾投过许多关于游戏业界，魔力宝贝（I,II），石器时代（I,II）的稿子。

@小狐狸 http://t.qq.com/foreverbabyfox，《魔力宝贝》《梦幻诛仙》《大话西游》《梦幻西游》《永恒之塔》……参加的游戏公会数不清的知名人物。

@四区真 http://t.sina.com.cn/suozhenzhen，这位给大软中旬刊投稿的埃及空姐，大家再熟悉不过了吧？

[阿飞幻想]



资深读者：什么……阿飞幻想……阿飞不是前任大软编辑吗，他幻想个啥？

永远和蔼可亲的林晓姐姐：阿飞幻想并不是阿飞的幻想，而是以阿飞为核心的一群幻想文学编辑制作的幻想小说杂志，我说明白了吗？阿飞幻想也曾经是大软的幻想，这里面隐藏着大软一段少年时代的热血岁月……好了，还是让我们现场采访一下阿飞，详细了解他的幻想旅程吧。

林晓：阿飞，恭喜，终于自己做幻想杂志了。

阿飞：谢谢！看到林晓姐姐，我就想起10年前，我们在大软一起想要做本出色的幻想杂志的那段时光。现在，我要亲手实现它。

林晓：真是感慨，那时我们和大软一样年少血热！这些年，你去了不少地方吧？

阿飞：嗯，去过好几个城市，都是为了做杂志。去年刚从成都《科幻世界》出来，一点怨念还不改（笑），又转回到北京来。

林晓：《阿飞幻想》到底是一本什么样的刊物？

阿飞：当然是一本幻想小说杂志，那种通俗好看的小说杂志，科幻奇幻、游戏仙侠，什么小说好看我们刊载什么，把所有的梦想都变成可以读到的故事。目前《阿飞幻想》的作者队伍阵容相当……可以，像马伯庸、文舟、真髓、飘灯、凌晨、夏笳、小狼、白饭如霜、陈猿等等，都是国内有影响力的成熟作家。

林晓（翻看手上的样书）：很厚，包装很精美啊！哦，第三辑了，是月刊吗？

阿飞：是，每月一本。最重要的是，文章都很精彩，出乎你意料的精彩。

林晓：精美我已经看到了，是不是精彩，我拿回去仔细看看（笑）。以后每期《阿飞幻想》都送我么？

阿飞：那自然，大软是我老家，连兄弟带姐妹的，编辑部10本吧。另外，以后每期另外再送20本，可以给读者试阅，或者有什么活动做奖品也凑活，就当对一直支持《大众软件》的读者的回馈。怎么发给他们……那个，那是林晓姐姐你的事了。

林晓：你还真会扔烫山芋。好吧，好吧，最后说句俗的……

阿飞：哈哈，绝对会的，我们是最好的，读者会疯抢的！林晓你会被围攻的……

（林晓忍不住拿样书当板砖敲打阿飞。阿飞倒地。）

林晓（回头，坚持说完）：……祝《阿飞幻想》大卖！

快评



2月上才看到，2月下就来了。时间差被消灭了的罪魁祸首就是春节。这期杂志真是太棒了，不但有新网游公正测评（话说看到“浪费时间”我笑得嘎嘎的），而且有一篇讨论哈利的文章太棒了（起码看到霍格沃茨而不是霍格沃兹我就激动了半天），很多成人都认为HP很幼稚，但看过了书才知道它多么厚重。某种角度来说HP和红楼梦有点像，是需要细读的，因为那样才能发现草蛇灰线伏脉千里的伏笔。不过这篇文章也有处瑕疵：80页左倒数第九行“大脚板”莱姆斯·卢平应为“月亮脸”莱姆斯·卢平。因为大脚板是小天狼星布莱克的外号。（**网友 eric**）

这期的《你为什么不喜欢哈利·波特》一文令我非常激动，作为一名HP超级粉丝这样的文章写到了我的心里，真想把《哈利·波特》再读一遍。另外，又到开学攒机的时候了，看了大软编辑推荐的攒机策略后手都痒痒了，可无奈资金有限，只能把这个计划放在一边了，不过还是期待看到更多的攒机方案。（**北京 裘桐**）

林晓：把你的DR读后感第一时间告诉我们，鲜花或者砖头编辑们都愿意承受，当然，喜欢听到赞美是人的本性……你可以Email给我:linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信寄给我：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》林晓收（邮编100142）。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。

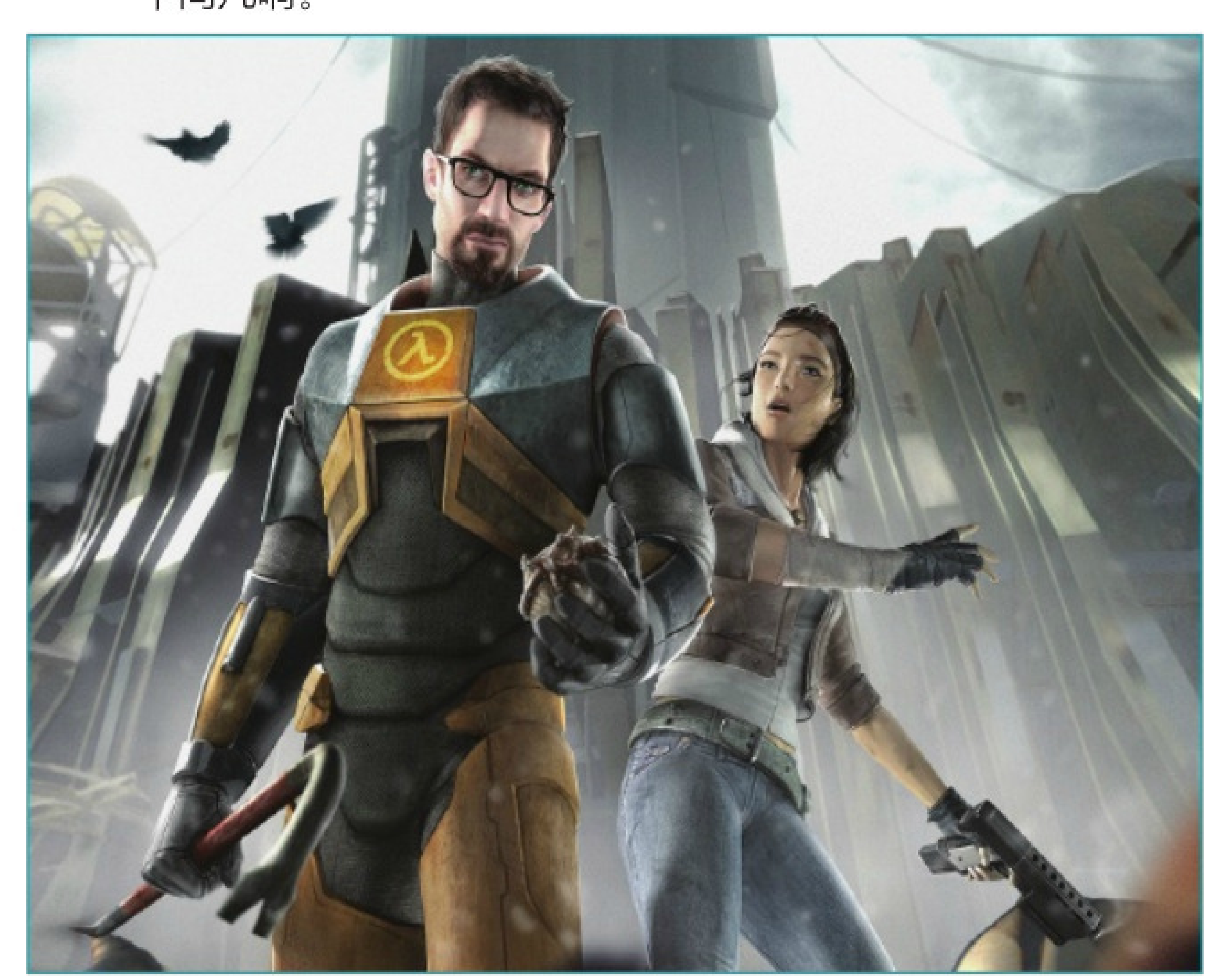
读者来信

林晓：每个人都有他的游戏经历，游戏好恶。然后才会人以群分，物以类聚。想必，像qt34这样喜好CS的玩家也不在少数。记得CS风靡的时候，连编辑部里都组织了对抗赛，结果游戏编辑们大败……

《大众软件》时代之前 我的游戏生涯

■北京 qt34

作为一名纯90后，我接触电脑游戏已经是21世纪了。2004年初，还是一名小学生的我有了一台属于自己的电脑，我当时并不懂什么叫电脑配置，因此吃了不少亏，当时盲目地买了很多游戏，结果都不能玩，令我十分懊恼。尽管如此，我还是找到了适合自己的游戏，《红色警界2——中国崛起》就是众多佳作中的佼佼者，“红警”让我有了指挥千军万马的能力，我一玩就是一年多，可见即时战略游戏的魅力不同凡响。



如果说“红警”让我初次体验到电脑游戏的乐趣，那么《半条命——针锋相对》就是一款让我深深迷上电脑游戏的佳作。说到与这款游戏的相识，其中还有一段小插曲。当时看到别人玩《半条命——反恐精英》，自己便也想尝试，于是就来到电脑城，打算买来试试。可我当时没有把游戏的名字记全，只记着“半条命”3个字，结果卖游戏软件的阿姨给了我一款叫《半条命——蓝色行动》的第一人称射击游戏，我一看封面和“反恐精英”差不多，就马上掏钱买下了（后来才知道当年我与一款如此大众的射击游戏擦身而过）。回到家安装后，结果令我大失所望，一开始游戏里根本没有激烈的对抗，而是主角（著名的戈登·弗里曼博士）乘坐一辆地铁钻进一个很复杂的山洞（大名鼎鼎的黑山研究所），而游戏后面在我看来还是一样不知所云。由于技术差，我连敌人都没找到，尽管在若干年后通了关，但我始终觉得它不如“针锋相对”。我在失望之际，意外发现了游戏光盘上还附带着一个资料片游戏，那便是《半条命——针锋相对》，我怀着试试看的心理，也把它安在了电脑上，这款游戏似乎设计得更为合理，就这样我找到了属于我的第一身装备（首次HP值100），也拿到了第一种武器——把红扳子，以及第一把枪——红外线手枪，我射杀的第一个怪物是闪电怪……

《半条命——针锋相对》最令我着迷的是它营造的紧张气氛和恰到好处的关卡设计，我想这一点就连后来的《半条命2》也无法超越。游戏中紧张的气氛令人窒息，有时在游戏中我多想有个同伴呀，我从此再也不想单独行动了，这也就是我后来为什么如此青睐“反恐精英”中的团队合作。说到关卡设计，没有什么游戏可以比得上“针锋相对”了，其中的解谜程度绝不亚于《生化危机》系列游戏，我常常被困在一个地方很久，而找不到出路，这也就是我为什么半年才通关的原因。总而言之，《半条命——针锋相对》是第一人称射击游戏中的极品，它承接了20世纪，开启了21世纪，它影响了无数射击游戏，无论是《反恐精英》里的人质（直接从黑山研究所里挑选的博士，不过1.6版里做了改进），还是《半条命2》中被誉为史上第二创意武器的重力枪（第一是《半条命》里的时空枪）。作为一名《半条命》系列的骨灰级玩家，我已别无他求，只是希望《半条命2——第三章》可以快点上市。

篇幅原因，我有太多的话没有说，还有一些影响了一代人的游戏连皮毛都没有提到。在认识《大众软件》之前，我对游戏的认识十分局限，但这并不影响我成为一名合格的游戏玩家，游戏作为新时代的产物，值得每个人去了解，去尊重。游戏并不是一种肤浅的娱乐方式，他是一门艺术，一种文化，只有我们每位玩家共同努力，才能使游戏向着更高的水平发展。P

2010年读者调查获奖者



2011年1月25日，2010年《大众软件》读者调查活动的幸运读者冯晨领取奖品时与编辑部主任的合影，拍摄于编辑部的前台。

DR留言板

林晓：我喜欢称呼《大众软件》为大软。若干年前编辑部参加过一个电视节目的录制，要喊口号，你猜是什么？对了，就是“大软大软，我总是心太软”！后来我就把大软简写成DR了，再后来DR留言板就出现了，随便大家在这块板子上涂鸦。

林晓等众编辑：

大家好！这是我第二次投稿，我很高兴能看到我第一次投的稿被刊登，同时感谢“密码机”的回复。上次投稿想投到专题，后来发现很不切实际，这次的目标改为：不让编辑们认为读我的稿子时浪费时间。

关于“惘然”这一笔名，“大软”神赐，我决定继续用。这次写稿是在年前的寒假补课期间，录入电脑就是寒假了，邮件发送时间还不知道，要看我朋友什么时候能帮我发了。

高三上了一半了，和编辑们分享一些趣事。我和朋友们都很讨厌背课文，有一次背古诗，改了两个句子，很有意思，“古来贤者皆寂寞，惟有牛者犀利哥”“五花肉，千金肘，呼儿唤出倒美酒，与君同消XO”。还有我的“万龙光环”，不知编辑中有没有看游戏风云频道的，这个光环就来源于二龙的“二龙光环”，意思就是说什么都是反的，曾有人在高考前让二龙祝他高考考不上清华北大，可见其威力。我在学校也是说什么都不准的，很悲剧。高三让我很有挫败感，朋友都相继离去，学校和老师的行为又那么狗血（比最终幻想还坑爹），于是我愤怒了，写稿的时候就是在爆发，相比冰河，我更像是愤怒的写作者，当然，我没有120H。今年1月上的杂志没买到，很不爽，我正在想尽办法买一本旧杂志。我收到了编辑部寄来的一本《游戏剧场》，但我并没在之前的杂志上看到我的名字，是不是就登在1月上的杂志上啊？记得去年的第一期“大软”我是用生物老师发的“奖学金”买的，那些钱本来是要买本和笔奖给我们的，我和生物课代表关系不错，他也爱看“大软”，于是这个邪恶的行为就诞生了。呵呵……（**读者 惘然**）

林晓：第一次投稿容易，第一次在杂志上看见自己的作品不容易。我第一次看见铅印的自己的名字，仿佛中大奖一样，特别想拉住每个路人给他们看那页杂志。DR欢迎所有致力于IT业的人们来稿，每个栏目的投稿信箱就在栏目页面的页脚上，用你们的文字图片去轰爆这些信箱吧！什么，你不知道什么是页脚——就是每页最下方那条边……

2010年的《大众软件》我缺了好几期，能不能补订？（**浙江 安然**）

我很喜欢《大众软件》，但是学校和家附近都没有报刊亭，我该怎么购买《大众软件》呢？直接汇款给编辑部行吗？（**云南 小艾**）

林晓：邮局和快递，哪个更给力？对于订阅的朋友们来说，选择对你最快捷安全的邮递渠道是最重要的，不能丢杂志更不能误了刊期。

需要过期杂志的朋友可以到我们的网店大众软件读者俱乐部（**http://popsoft.taobao.com/**）找找，俱乐部也接受订阅杂志。

购买《大众软件》不方便的朋友则可以长期订阅，订阅方式有三种。一种方法是到当地邮局汇款，收款人：大众软件，收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦511室（邮编100142），汇款单附言一定要写清楚订阅杂志的数量、起止月份以及收件人的联系电话。另一种方法就是上文提到的通过网络订阅。还有一种方法是直接来杂志社订阅，杂志社在北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号，恩济大厦511室，联系人陈小姐，联系电话010-88135604。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。上、下旬杂志全年168元，半年84元。中旬杂志全年120元，半年60元。

杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。P

2010年《大众软件》书脊图画

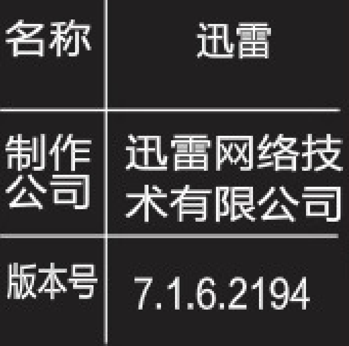
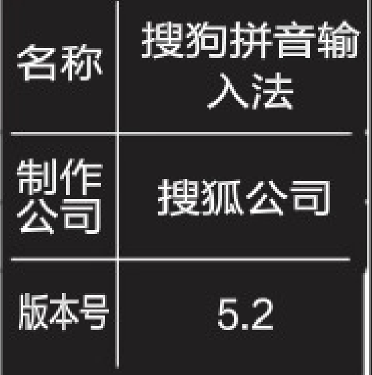
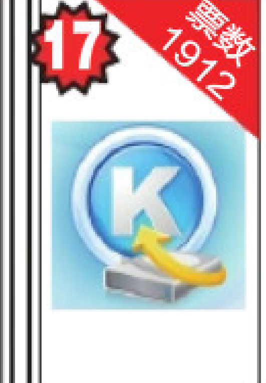


2010年的彩蛋

熟悉《大众软件》的朋友都知道，如果将一年的大软排列整齐，就能得到一张图画。这，是大软多年的传统，一颗小小的彩蛋，一份轻轻的顽皮，带给读者的是我们的永不泯灭的童心。

热门软件排行榜

截止日期2011年3月1日

排名	图	票数	名称	制作公司	版本号
1		2353	QQ	腾讯	2011
2		2332	迅雷	迅雷网络技术有限公司	7.1.6.2194
3		2328	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.2
4		2295	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2011
5		2255	360安全卫士	奇虎公司	7.7
6		2232	QQ影音	腾讯	2.8
7		2179	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	9.0.597.98
8		2172	千千静听	郑南岭	5.7.8
9		2123	金山毒霸	金山安全	2011SP4
10		2107	暴风影音	暴风网际科技有限公司	3.11.01.27
11		2086	easy Mule	VeryCD	1.1.8
12		2044	KM Player	姜龙喜（韩）	3.5.0.339
13		2003	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	3.0.20
14		1988	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2011
15		1950	NOD32	ESET	4.2
16		1932	Firefox	Mozilla	4.0Beta12
17		1912	酷狗音乐2010	酷狗科技	6.2.15
18		1901	世界之窗（The World）	凤凰工作室	3.3
19		1856	Photo shop	Adobe	CS5
20		1853	WinRAR	Eugene Roshal	3.93

小白：之前有位读者用E-mail联系到我，让我帮他解决一个问题，用上网本的朋友应该都遇到过，比如屏幕分辨率为1024×600的10.1英寸产品，当运行一些程序时，由于屏幕分辨率过低导致窗口显示不完整，无法点击到按钮。解决方法是在显示设置里，把“隐藏该监视器无法显示的模式”选项去掉勾选，然后再设置更大一些的分辨率，确定它大于程序窗口即可。实际使用时，显示器只会显示设置分辨率的一部分，把鼠标移动到屏幕边缘，你就会发现显示区域发生了移动，这样就能点击到按钮了。可这位读者对这样的解决方式很不满意，他不能理解为什么同样的程序、同样的操作系统，在同样叫做电脑的设备上运行时有不同的表现，而且每次使用要如此麻烦地调整设置，为什么厂商宣传时没有指出这个问题……毕竟他购买上网本是为了方便工作，必须使用公司的专用软件，可如此一来麻烦大于便捷，他也不能以此理由退货，所以非常懊恼（如果哪位读者朋友知道更好的解决办法，请给小白发E-mail）。

说了这么多，我不只是想解决一个使用上的问题，更多地是想思考为什么消费者总是被“忽悠”，买到的商品常与想象中的存在差别。我们不能指望所有人理解像素、分辨率的概念，因为他们只是普通使用者，他们有自己的爱好和生活，不是所有人都必须变成“Geek”或“电脑高手”，主动适应科技发展。我们也不可能强迫厂商使用更好的屏幕，程序员写出更好的代码，因为每个人似乎都有自己的难处……所以我们只能寄希望于存在一个可以参考、确实可信的标准，用户购买时可以看着它，然后就能放心选择，快乐地使用。可是在“不赚钱就会倒闭”的压力之下，所有人都在发疯地向前冲，因此也就常出现各种新名词、新概念，在这样的大环境下，又有谁有心思制定标准，为最普通、最平凡的消费者考虑呢？P



附赠：
王者的陨落
《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
（国服版）
增刊贺岁版
《大众软件》2010
浩劫与重生
《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书（台服版）
现已火热上市！
统一零售价
￥29.8元
大众软件
增刊
魔兽世界
WORLD WARCRAFT
•《浩劫与重生》完全上手指南
•新种族地精与狼人背景故事
•新生活技能考古学高级经验谈
•一刊在手，国服、台服
近期更新全面概括
•再送超大新版卫星地图
前所未有尺寸，实变尽收眼底
（具体内容以实物为准）
•《浩劫与重生》五人副本详尽指导
•托巴拉德——新世界战场
•新生活技能公会成就详解
•新资料片稀有怪物一览
•魔兽集换式卡牌画作展
•2010魔兽卡牌年度冠军赛
（更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动！）
We are Legendary
United Nations
Working as a Team
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐
邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN